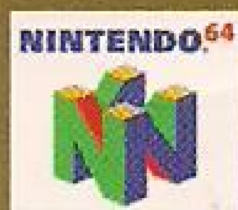
EDICIÓN ESPECIAL 2008

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

LA SAGA COMPLETA





Wii



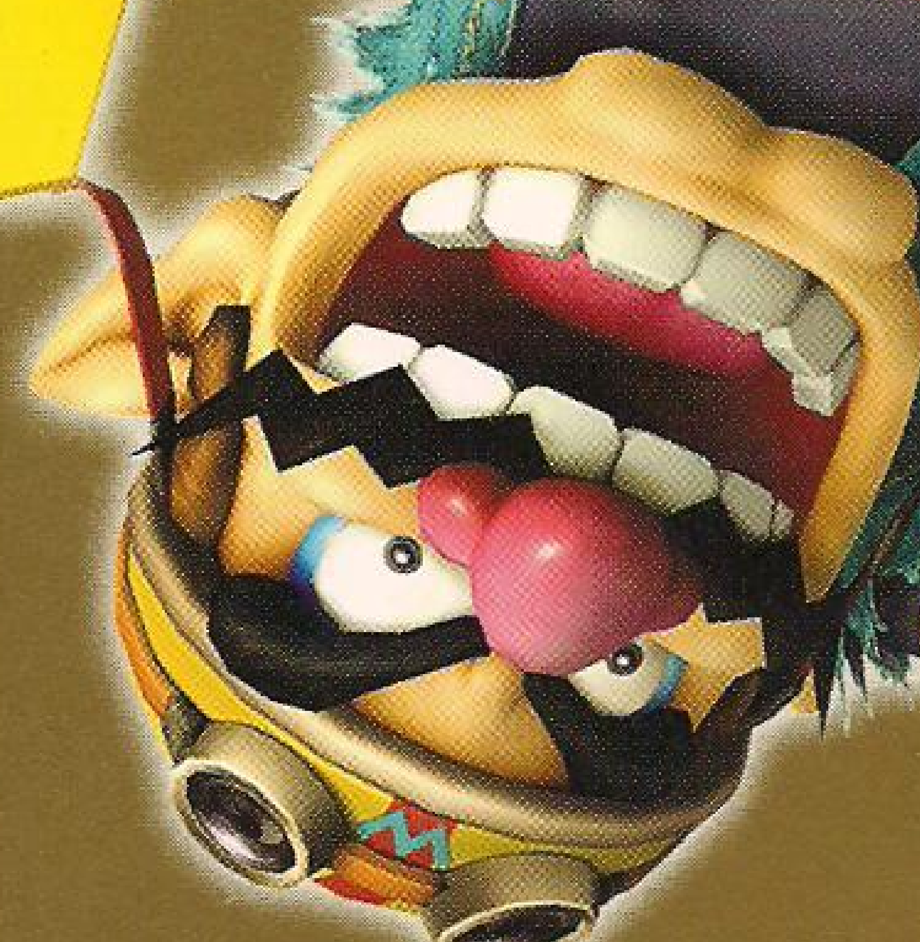




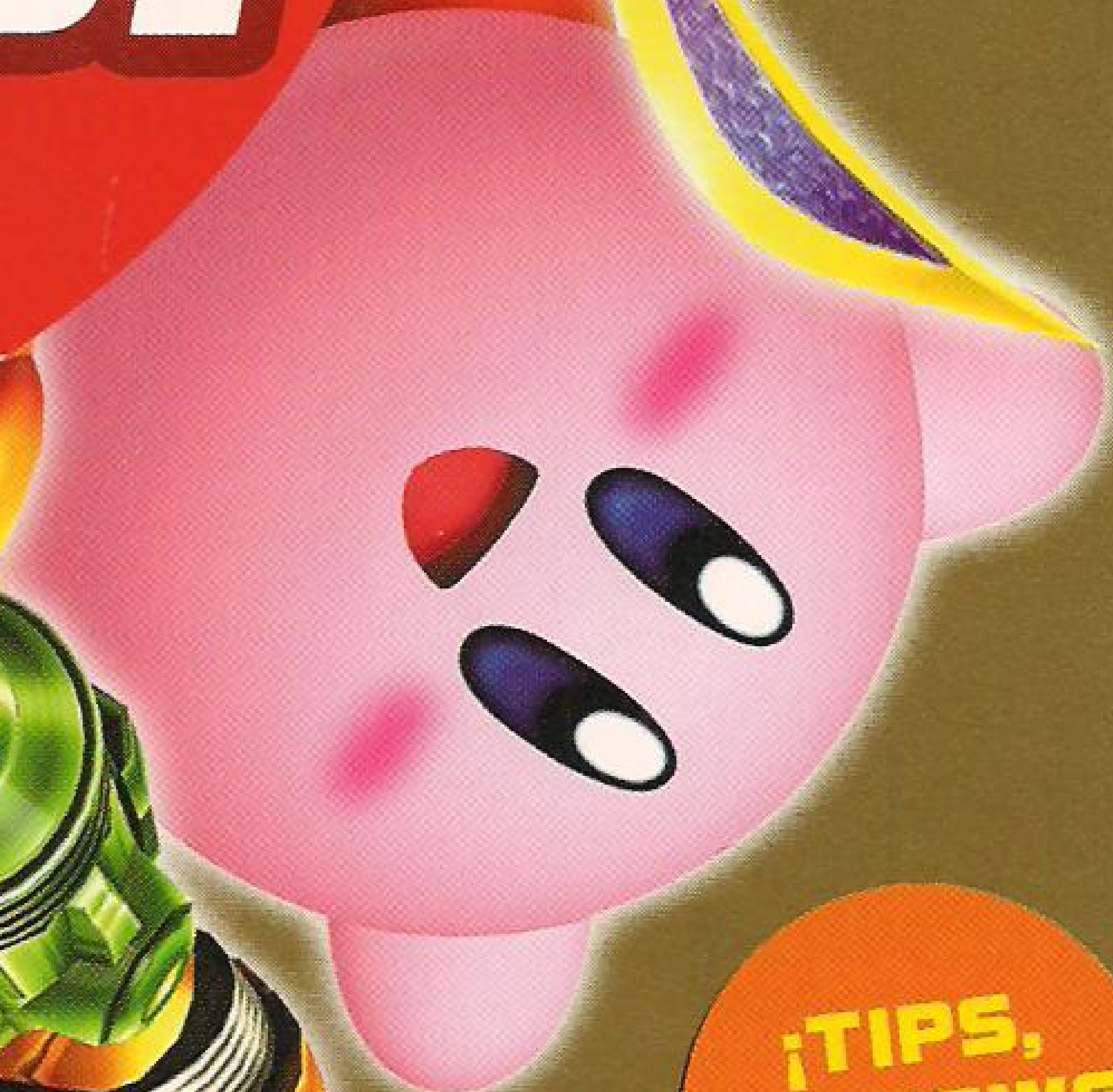


SUPER SMASH BROS.

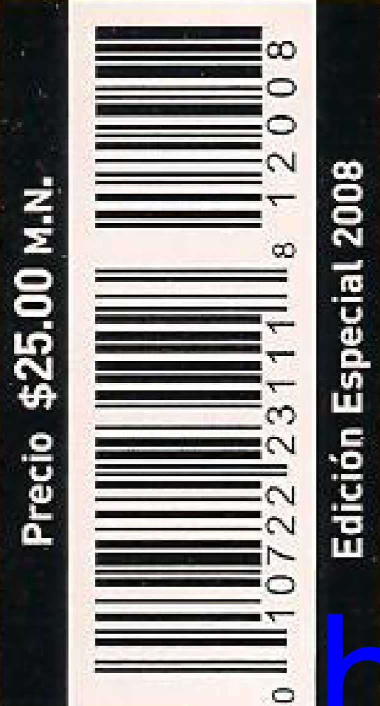








¡TIPS, REVIEWS Y MÁS!





SCAN CLUB NINTENDO
Presenta:

CLUB NINTENDO ESPECIAL SUPER SMASH BROS.

Escaneado por: Gerardo Ninguno
25 Sep. 2012

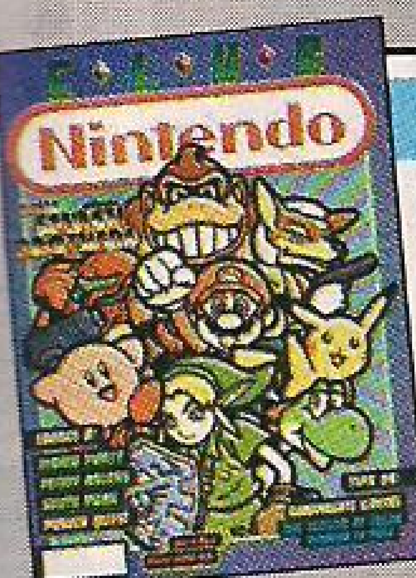


Información del archivo
Ejemplar: Edición especial Super Smash Bros
Año: 2008 (Abril)
Editorial: Televisa México
Total de Páginas: 96
Precio: México 25.00 M.N
Estado: Completo (Se omite publicidad)
Páginas Faltantes: Ninguna

Información de las imágenes
Resolución: 72 DPI
Tamaño promedio: 1504 x 2134
Calidad: Alta; Retocado en **Adobe Acrobat X Professional**

"SCAN CLUB NINTENDO" es un proyecto que pretende unir a personas que comparten el gusto por la revista **CLUB NINTENDO** desde sus inicios hasta el día de hoy. Este proyecto continúa la labor iniciada por el venerable **"CLUB NINTENDO SCANS DEPOT"** cuya finalidad era recopilar y archivar scans de aquellos ejemplares de la revista **CLUB NINTENDO** que hoy en día ya no se pueden conseguir. El objetivo se basa especialmente en realizar scans de alta calidad de cada una de las páginas de las revistas de los años 1 al 10 y en menor grado las de años recientes.
Este proyecto requiere de la colaboración de mucha gente pues desgraciadamente no tenemos toda la colección de revistas, por lo que la vida del proyecto será determinada por la colaboración de ustedes, los visitantes. Si no recibimos alguna colaboración (scans de revistas de parte de alguien más) no quedará más remedio que detener el proyecto, pues el recibir scans de revistas que no tenemos es nuestro aliciente para continuar. Cualquier colaboración, petición, duda o sugerencia contacten por medio del mail: scanclubnintendo@hotmail.com, ya sea vía mail o MSN Messenger. Saludos y que disfruten el proyecto.

SUMARIO



Abril 1999

En esta edición te platicamos del primer **Smash Bros.**, ¿te acuerdas? Eran pocos personajes, pero aun así la diversión no se hizo esperar.



Diciembre 2001

Dos años después se unieron más peleadores, con mejor calidad gráfica y música que nos deleitaba a cada instante, la acción ahora era **Melee**.



Febrero 2008

Hace dos meses, te pusimos en portada a **Brawl**, el juego más esperado por parte de los fans de Nintendo y que ahora da vida a este especial.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Adrián Moscoso
José de Jesús Cabrera

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Víctor Madrid Reyes

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Víctor Hugo Salas Martínez

TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
Germán Arellano

DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIO
César Archundia Bernáldez

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mayte Flores Luna

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija G.

COORDINADOR DE VENTAS
Jorge Stephens

GERENTE DE VENTAS
María José Alegre

EJECUTIVOS DE VENTAS
Arturo Velázquez Horta
Juana Cerón

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

DIRECTOR DE MARKETING
Sebastián Tonda Sánchez

CIRCULACIÓN

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE EDITORIAL TELEVISA INTERACTIVO
Juan Adlercreutz



EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Iñiguez

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera



Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Edición Especial 2008. Fecha de publicación: Abril 2008. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl. • **ECUADOR:** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA:** VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5488-6299 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970

EDITORIAL

Edición Especial 2008

Bienvenido una vez más a otra edición especial de Club Nintendo. Para este año hemos elaborado una revista dedicada en su totalidad a la serie de **Super Smash Bros.** aprovechando el lanzamiento de su última entrega "**Brawl**" (hasta el momento). Sin duda, un juego que ha dado varias horas de entretenimiento y diversión en muchas casas alrededor del mundo.

No es porque trabajemos en esta publicación o debido a que el NES (Nintendo Entertaiment System) fue una de nuestras primeras consolas, pero es correcto aceptar cuando una compañía con tanta trayectoria vuelve a provocar un impacto en los sentidos de los jugadores con un título como **Super Smash Bros. Bawl**. Para algunos detractores podría ser sólo una simple actualización, sin embargo, el concepto de **Brawl** va más allá de ello; desde el punto en que Nintendo tuvo el acercamiento con licencias como Sega y Konami, pronosticaba un cambio significativo con respecto a las versiones del Nintendo GameCube y Nintendo 64; ahora, el campo de batalla no se limitaría a las estrellas y amigos de **Mario**, sino que rompería esquemas para realmente dejarnos con ese sentimiento de competencia y *crossover* que todos queríamos. Nintendo no buscó irse a lo clásico de uno contra uno en un escenario ordinario, ese concepto ya estaba más tocado que las mañanitas; en su lugar, optó por una modalidad mucho más divertida, involucrando a cuatro participantes en un escenario que fuera dinámico, cambiante e interactivo, agregando ítems típicos y un control sencillo pero eficiente.

Con esta misma fórmula -y tal vez pensando en que si no está descompuesto no lo repares-, Nintendo no se ha salido del camino que tanto agrada a los fans de **Smash**, pero siempre buscando las cualidades necesarias para que cada edición sea especial. Aquí encontrarás la información de cada juego que ha salido de esta serie, *tips* para obtener los secretos ocultos o estrategias que te ayuden a convertirte en un campeón real y bastante información que necesitas saber como buen fan de la serie.

Seguimos trabajando más fuerte que nunca para seguir siendo la mejor opción en cuanto a información acerca de Nintendo se refiere. Esperamos que disfrutes de esta edición especial tanto como nosotros nos divertimos al hacerla, recuerda que nos puedes enviar tus comentarios y sugerencias por correo tradicional o *email*. No se diga más y adentrémonos en el universo de: **Super Smash Bros.**

¡Un especial más a la cuenta de tu colección!

Escríbenos a:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2, Col. Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
México, DF. CP 01210
clubnin@clubnintendomx.com

Visita nuestra página:
www.clubnintendomx.com



El cambio que ocurrió de la consola de 64 *bits* al Nintendo GameCube fue realmente benéfico para **Super Smash Bros.** En el 2001 ya contábamos una gran lista de gladiadores que se unían al combate, así como también un mejor diseño de personajes que lucía desde el momento en que iniciaba tu juego. La música, los efectos especiales y los ataques de los peleadores hacían de **Melee** uno de los juegos más populares de todos los tiempos; y sigue vigente en estos días, pues, de cierta forma, es la pauta de lo que hoy conocemos como **Brawl**. Si quieres enterarte de todos los detalles de este gran título, te recomendamos que cheques la...

...PÁGINA 32





UNA NUEVA VISIÓN PARA NINTENDO

SATORU IWATA



PRESIDENTE
NINTENDO CO., LTD.
KYOTO, JAPÓN

Desde su creación en 1889 por Fusajiro Yamauchi, Nintendo ha sido una empresa que ha crecido notablemente, desde fabricar las populares tarjetas Hanafuda hasta convertirse en el lider en la industria del videojuego. Este último rubro es el que más nos atrae, pues se trata del camino que tomó la compañía para llegar a ser lo que es hoy. Pero de ello ya te hemos platicado mucho, así que en esta ocasión te comentaremos sobre Satoru Iwata, actual presidente de Nintendo Japón y quien ha tenido una trayectoria dentro del mundo de los videojuegos.

En el 2002, mientras el Nintendo GameCube combatía en una de las más duras guerras de consolas para la marca, se anunció que Hiroshi Yamauchi dejaba el puesto de presidente de Nintendo Co., Ltd. para otorgárselo a Satoru Iwata, quien se había unido a Nintendo dos años atrás como responsable del planeamiento global corporativo de Nintendo.

CON LOS VIDEOJUEGOS EN SU CORAZÓN

Iwata nació en 1959 en Hokkaido, Japón. Se graduó de la Tokyo Institute of Technology University, adquiriendo vastos conocimientos en la rama de las ciencias computacionales. Poco tiempo después de graduarse, Iwata se unió a HAL Laboratory, Inc. En 1983 comenzó a coordinar la producción y desarrollo de títulos para Nintendo, como la serie de **Kirby** u otros tan interesantes como **Open Golf**, **Balloon Fight** y **EarthBound**. Ya para 1993, Iwata se convirtió en presidente de dicha compañía, siendo un escalón de gran importancia para lo que vendría en los primeros años del nuevo milenio.

Desde sus tiempos de escolar, Iwata tenía la inquietud y el gusto por los juegos de video, tanto así que incluso –aprovechando sus conocimientos en programación- diseñó varios juegos de forma casera (algunos se basaban en números) y se apoyó en una calculadora electrónica, pero siempre implementando su lado creativo y pasión por los juegos.

Tanta afinidad con los juegos de video y su experiencia dentro de HAL Laboratories le abrieron el camino para ser el candidato ideal en llevar el mando de Nintendo en 2002, siendo el cuarto presidente de la casa productora de videojuegos y primero que no pertenecía al lazo directo de la familia Yamauchi. Sin embargo, Hiroshi Yamauchi vio en Iwata a alguien con el suficiente conocimiento tanto en software como en *hardware* y con un entendimiento de la industria, indispensables para mantener y desarrollar el potencial de la compañía en esta era donde la competencia está más marcada.

La ideología de Iwata ha sido benéfica para Nintendo, siempre buscando la mejor de las soluciones y creando escenarios para descubrir nuevas cualidades que pudieran sorprender a los jugadores; tal es el exitoso camino que ha llevado Nintendo con el Wii y DS, clamando por el concepto real del videojuego, algo cuyo principio es el entretenimiento en su entender más práctico. Por otro lado, la nueva oleada de títulos Touch Genaration (incluyendo a la brillante aportación de Brain Age) le ha otorgado un reconocimiento y respeto por su visión creativa y de negocios que han puesto nuevamente a Nintendo a la cabeza del competido mercado de la diversión electrónica.



El creativo detrás del concepto de Kirby

Masahiro Sakurai

Director y productor

Ilustraciones Frank Cuevas

Colaboración o agradecimiento especial:

Arcana (mayo, 1992)
Kirby´s Dream Land (agosto, 1992)
Kirby´s Adventure (mayo, 1993)
Kirby´s Pinball Land (noviembre, 1993)
Kirby´s Super Star (septiembre, 1996)
Super Smash Bros. (abril, 2006)
Super Smash Bros. Melee (abril, 2001)
Kirby: Nightmare in Dream Land (diciembre, 2002)
Kirby Air Ride (octubre, 2003)
Kirby & the Amazing Mirror (octubre, 2004)
Meteos (junio, 2005)
Meteos Disney Magic (febrero, 2007)
Super Smash Bros. Brawl (enero, 2008 [jp])

Bien dicen que la creatividad no tiene edad y Masahiro Sakurai inició en la industria de los videojuegos cuando tenía sólo 19 años, de hecho, fue él quien se encargó de crear al personaje de **Kirby**, así como de llevar la batuta del diseño e incluso en darle un nombre a su creación. La esfera rosada fue la carta de presentación de Sakurai, así fue como muchos lo conocimos antes de intervenir en la saga de peleas más popular de Nintendo.

Masahiro Sakurai nació en Tokio, Japón en agosto de 1970, su interés fue más encaminado al diseño de videojuegos y logró entrar a la compañía HAL Laboratories (donde también estaría Satoru Iwata). Su primer proyecto en forma fue **Kirby** **Dream Land** para el Game Boy Clásico, en donde se presentaba a un nuevo personaje de aspecto curioso, pues su forma circular y de color rosa lo hacían diferente de cualquier otro héroe de videojuegos. El juego era de estilo de plataformas en sidescroll, que incluye la posibilidad de absorber los poderes de tu enemigo, una de las cualidades más sobresalientes de **Kirby**. Su carisma, sencillez y lo entretenido de su aventura lo colocó rápidamente como una de las franquicias más conocidas.



Expandiendo sus horizontes

Luego de varios años dentro de HAL Laboratories, Sakurai decidió separarse de la compañía en el 2003 para emprender nuevos proyectos y poder echar a andar aún más su creatividad, pues durante tiempo se había enfocado en realizar sólo secuelas y no proyectos originales. Pronto tuvo un contacto con Q Entertainment, resultando en el desarrollo de **Meteos** (Nintendo DS), un juego de estrategia que rompía esquemas y resultaba verdaderamente entretenido, además de tener opción para cuatro jugadores. Tal fue la aceptación que después se hizo una versión con los personajes de Disney (**Meteos Disney Magic**).

Para el 2005, Masahiro Sakurai iniciaría con su propia compañía llamada Sora, anunciando un par de juegos, pero sin comentar más sobre ellos; lo único que sabemos es que están en desarrollo, es decir, desconocemos género, sistema y clasificación. No obstante que Sakurai fue pilar para **Smash Bros.** y **Kirby**. Tanto HAL como Nintendo continúan lanzando secuelas de dichas franquicias, pero claro está que siempre contemplan al genio creativo, y prueba de ello es que él fue quien dirigió y diseñó la tercera entrega del éxito de peleas: **Super Smash Bros. Brawl**.

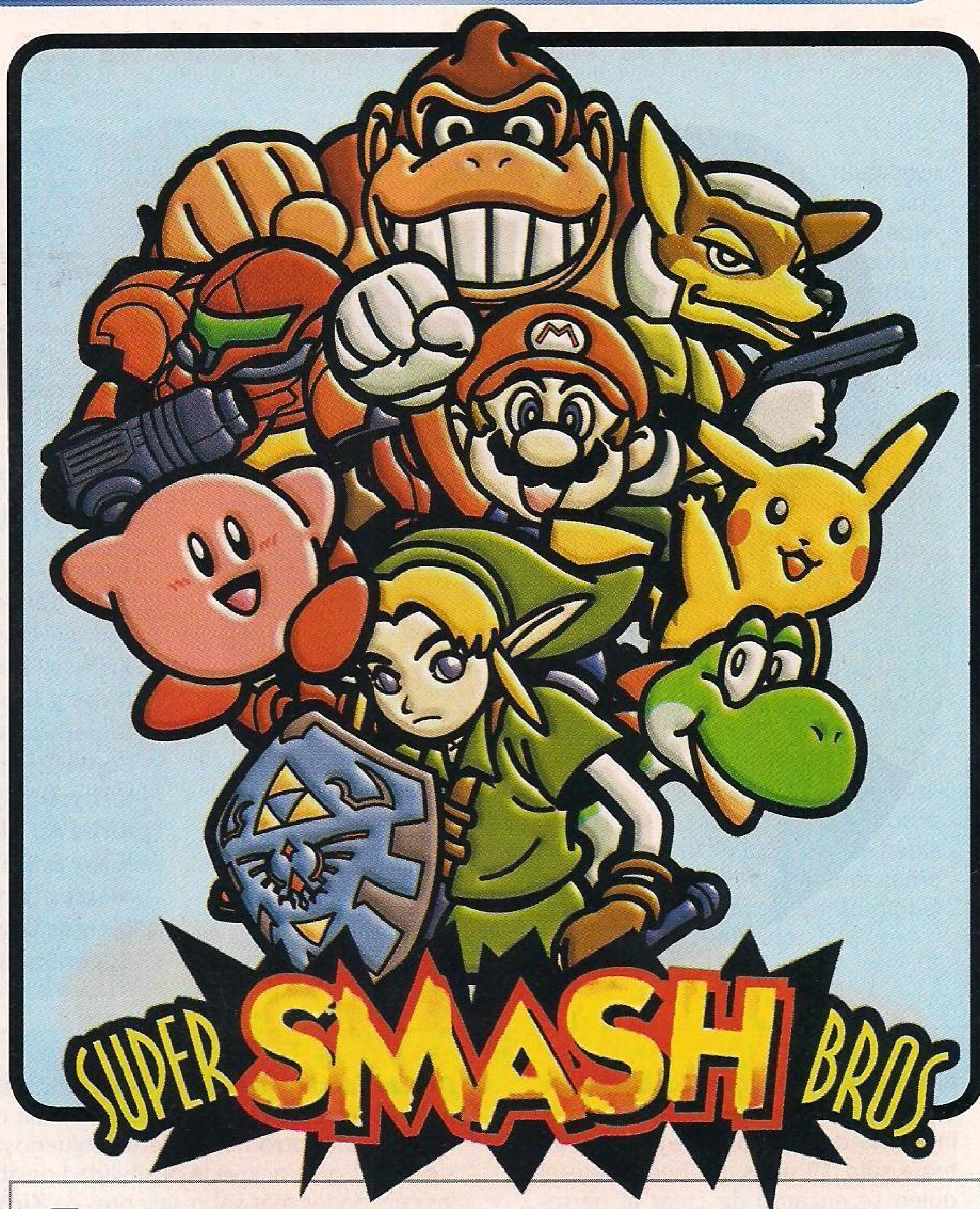
Super Smash Bros.

Compañía: Nintendo
Desarrollador: HAL Laboratory Inc.
Categoría: Peleas
Clasificación: Everyone
Año: 1999
1-4

¡Listos para pelear!

En 1999 muchos esperaban el fin del mundo; obviamente eso nunca pasó, pero sí tuvo lugar un suceso que cambió para siempre la forma de ver a los personajes favoritos de las franquicias de Nintendo. El Nintendo 64 vio nacer a una de las series más populares del competitivo género de las peleas callejeras: **Super Smash Bros.**, el cual llegó con el pie derecho a un estilo en el que ya casi no se veían cosas novedosas y atrajo a muchísimos videojugadores que se convirtieron automáticamente en sus fieles fans. A pesar de que ya hay dos secuelas directas de la saga, muchos continúan disfrutando de la sencillez y diversión del concepto que le dio la vuelta al mundo y hoy es un clásico que no puede faltar en la colección de un buen aficionado del control y los retos desafiantes.





Una gran idea

HAL Laboratory, responsable de franquicias clásicas como **Kirby** y **EarthBound**, fue el desarrollador de este intenso crossover en el que se enfrentan cara a cara series populares como **Super Mario**, **Pokémon**, **The Legend of Zelda**, **Star Fox** y **Kirby**, entre otras. Al igual que en sus otros trabajos, tuvieron mucho cuidado en crear un juego apto para todas las edades; la base del éxito de este título es la forma de simplificar los movimientos de todos los personajes y de esta forma lograr que no sólo los jugadores experimentados pudieran disfrutar de los combates, como sucede en otros juegos en donde hay que memorizar combinaciones y secuencias para ejecutar poderes y habilidades distintas con cada uno de los personajes.

Simple, pero divertido

Super Smash Bros. emplea un sistema de batalla distinto de los juegos de pelea tradicionales como **Street Fighter**, **The King of Fighters** o **Killer Instinct**, entre otros; y es este detalle el que permite que sea posible que cuatro personas puedan participar de manera simultánea, pues no hay que marcar secuencias que exigen estar viendo hacia una dirección e invertirlas cuando te volteas; aquí sólo tienes que elegir una dirección con el *stick* y presionar A ó B para ejecutar un ataque normal o especial. Adicionalmente, tu personaje puede saltar una o dos veces oprimiendo X, Y o Arriba en el *stick*, de modo que puedes lograr jugadas únicas.





¿Cómo ganar?

Otra de las distinciones de **Super Smash Bros.** radica en la forma de ganar un encuentro; los combatientes se enfrentan en diversos escenarios creados específicamente para balancear sus habilidades y que todos tengan las mismas oportunidades de ganar. El objetivo es lanzar o sacar de dicho campo de batalla a tus oponentes antes de que ellos te manden a volar literalmente; para lograrlo, debes causarles la suficiente cantidad de daño para hacerlos más vulnerables y que tengas más oportunidad de que tus golpes los arrojen más y más lejos cada vez. Cuando un personaje cae de las plataformas o lo lanzan con la fuerza adecuada, éste perderá una vida; también puedes configurar las reglas de los encuentros a un número infinito de vidas, pero con tiempo límite. Por razones obvias, los personajes más pesados requieren de más daño que los ligeros, pero su velocidad es menor y por ende, la situación se balancea.



¿Sabías esto?

-**Super Smash Bros.** comenzó como una idea de Masahiro Sakurai y Satoru Iwata llamada ***"Dragon King: The Fighting Game"***, sin personajes de Nintendo.

-Al principio, **SSB** se sacó al mercado como un proyecto modesto sólo para Japón (¡qué raro!), pero fue su gran éxito lo que disparó su lanzamiento internacional.

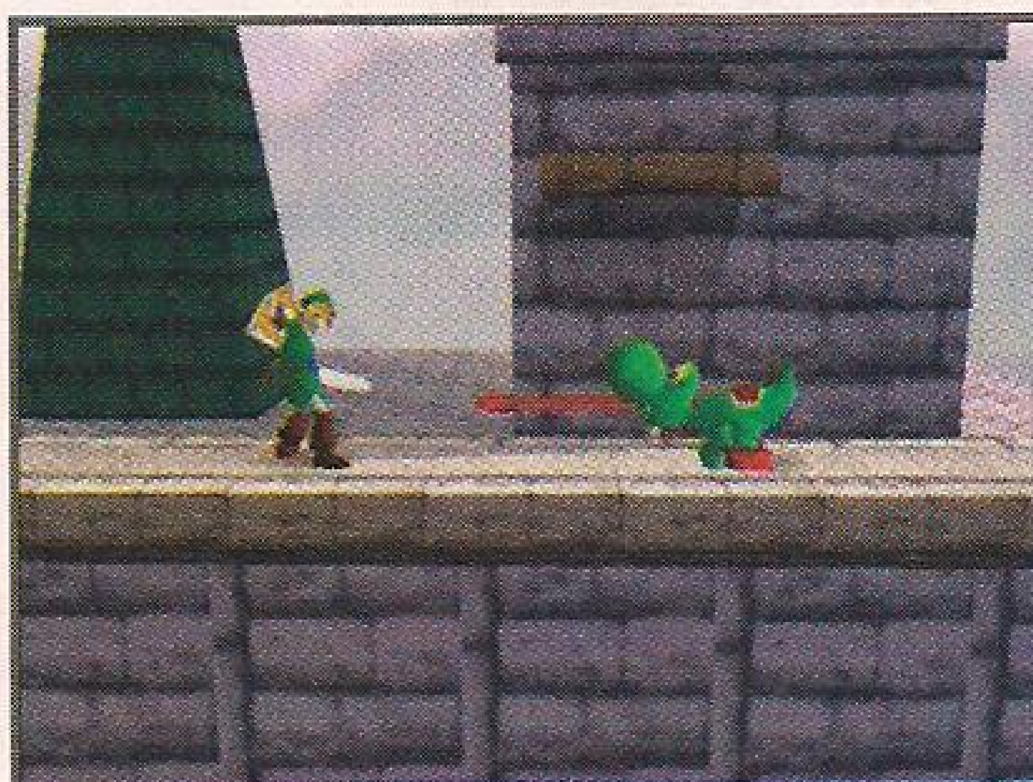
-Se vendieron más de un millón de copias en Japón solamente antes de que se decidiera traerlo a América.

-Una de las principales quejas con respecto a este juego, era que **Link**, uno de los personajes favoritos de Nintendo, tenía un regreso demasiado corto, por lo que para las secuelas fue corregido.

-**Jigglypuff** tenía una característica muy especial; si su burbuja de defensa se consumía, ella salía disparada del escenario como sí hubiera sido golpeada por el martillo.

Los escenarios y otras cosas

En total son nueve etapas en donde puedes combatir contra tus adversarios; todas están creadas en tercera dimensión con efectos y animaciones, pero los personajes sólo se pueden mover en dos dimensiones (como en los demás juegos de peleas). Otro elemento interesante es la incursión de ítems dentro de cada *round*; esporádicamente aparecerán distintas cosas que serán de gran ayuda para el primero que las tome; pueden recuperar su energía, usarlas como armas o bien, arrojarlas como proyectiles; todos los ítems y accesorios están tomados de las diversas franquicias invitadas a esta intensa pelea, y al usarlos se pueden crear más estilos de juego y desarrollar estrategias para eliminar de forma más eficaz a los oponentes.





Jugando solo

El modo es muy divertido y te mantiene entretenido por un buen rato, además de que es apto para cualquier jugador por tener varios niveles de dificultad. Dentro del juego tendrás que enfrentar a varios enemigos en retos diversos; en ocasiones tendrás que hacer frente a un solo personaje, pero en otros serán muchos adversarios con poca energía para que puedas deshacerte de ellos rápidamente. También hay combates en equipo en donde tendrás a uno o dos aliados que te ayudarán a derrotar a un enemigo común. Además de las batallas cuerpo a cuerpo también hay dos misiones de bonus para implantar récords y tiempos a vencer, lo que es un gran extra para el juego.





Multiplayer

Este es el modo que convirtió a **Super Smash Bros.** en uno de los clásicos de Nintendo. Hasta cuatro personas pueden jugar al mismo tiempo en combates variados con las reglas que elijan, así sea con vidas, tiempo, en equipos, etc. Si sólo hay dos o tres personas, pueden elegirse más participantes que sean controlados por el CPU, seleccionando además el nivel de dificultad para tener el reto que deseen. Lo mejor de todo es que por la flexibilidad del *gameplay* de **SSB**, pueden crearse modos personalizados en donde se inventan nuevas reglas de acuerdo con el gusto de cada jugador; hay quienes determinan reglas a partir de las cuales no se pueden usar más que ítems, en donde todos tienen que cazar a un solo jugador, etc.; las posibilidades son ilimitadas.

Personajes elegibles

En total son doce estrellas de las franquicias más populares de Nintendo las que se dan cita en este gran encuentro; al principio sólo puedes elegir a ocho de ellas, pero después puedes habilitar a los otros cuatro personajes cumpliendo ciertos requisitos dentro del juego. Cada uno de ellos se distingue con un emblema característico de la serie de la cual proviene; por ejemplo, **Pikachu** tiene una Pokéball, **Link** una Triforce, etc. Estos son los diferentes personajes que puedes tener en **Super Smash Bros.**

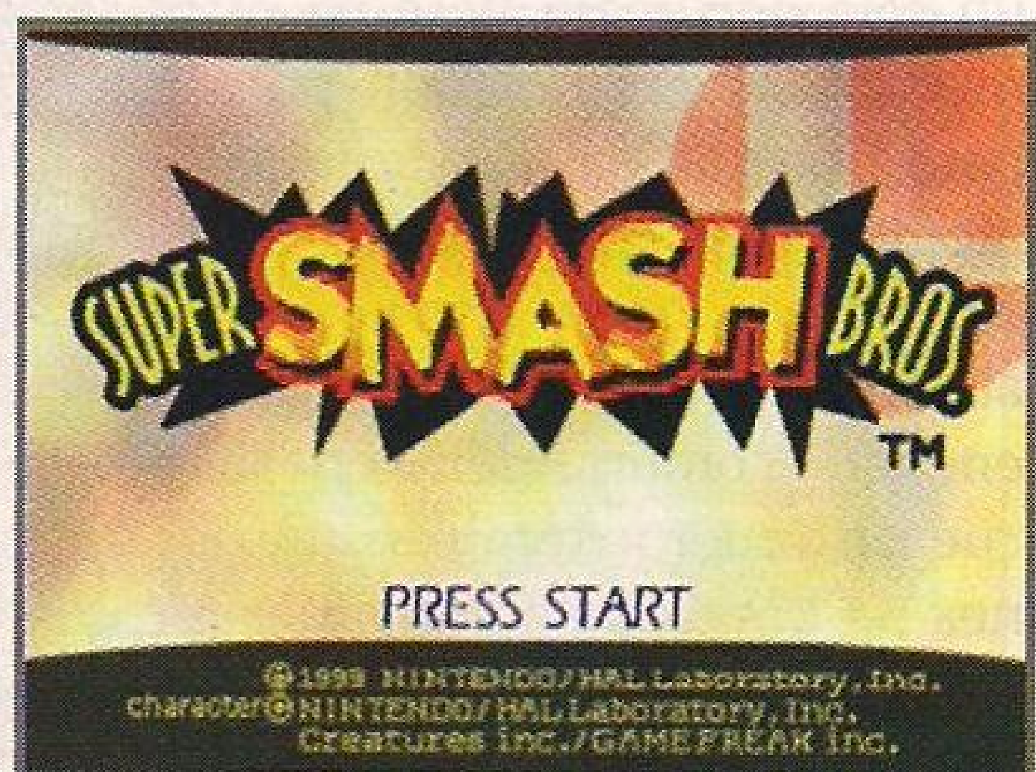
PERSONAJE	FRANQUICIA
Mario	Super Mario Bros.
Captain Falcon	F-Zero
Jigglypuff	Pokémon
Donkey Kong	Donkey Kong
Fox McCloud	Star Fox
Kirby	Kirby
Link	The Legend of Zelda
Luigi	Super Mario Bros.
Ness	EarthBound
Pikachu	Pokémon
Samus Aran	Metroid
Yoshi	Super Mario Bros.

Nintendo All-Stars

Para finales de los años 90 no era tan común ver que Nintendo pusiera a sus personajes clave juntos en un juego de video y menos aun que el evento se desarrollara en torno de un combate en donde cada personaje debía enfrentarse cuerpo a cuerpo para demostrar supremacía. Veíamos a **Pikachu** pelear contra **Mario**, a **Kirby** absorber los poderes de **Link** y la liberación de la furia y adrenalina de **Donkey Kong** quien pateaba traseros en el escenario.



El concepto en general fue absolutamente bien recibido, Nintendo veía un nicho, un reto y lo tomaba para hacerlo propio. Desde entonces, no se puede hablar de juegos de peleas sin mencionar a **Smash Bros.**, pues como se señala antes, es parte importante de la resurrección del género.



Altamente recomendable

Super Smash Bros. es uno de los juegos de pelea más populares por su dinámico *gameplay* y sencillo, pero divertido concepto. A pesar de que ya están disponibles las versiones **Melee** y **Brawl**, con más personajes, escenarios y demás elementos, los verdaderos fans no olvidan al juego que comenzó con el fenómeno; curiosamente, algunos jugadores prefieren la primera parte que las secuelas, pero indudablemente, cualquiera de las tres es muy recomendable y divertido. ¡No dudes en desempolvar tu N64 e invitar a tus amigos y parientes a una buena reta de fin de semana recordando viejos tiempos!



Super Smash Bros está conformado por múltiples personajes de la trayectoria de Nintendo; héroes y villanos de sus propias historias que se mezclan por tercera ocasión para traerte el mejor título de peleas que hemos visto en mucho tiempo.

Kirby 64: The Crystal Shards

N64 (2000)
En CV desde: 25/02/08
Wii Points: 1000



La primera aventura tridimensional para **Kirby** fue también su debut en el Nintendo 64 ya a finales de la era de dicha consola. En esta ocasión, nuestro rosado y versátil guerrero tendrá que luchar en una aventura que lo conducirá a situaciones llenas de acción, con cientos de enemigos de quienes podrá tomar sus características y poderes para sobrepasar todos los retos que se encuentre a su paso, con el fin de vencer a su nuevo némesis, el **Dark Matter**, quien está en busca de un poderoso cristal de una tierra distante.



Ripple Star es un planeta en forma de corazón, está habitado por pacíficas hadas y es hogar de un magnífico cristal que posee poder místico. Dicho objeto es el protector sagrado de Ripple Star, y ayuda a asegurarse de que el lugar se conserve ideal para la vida de las hadas; sin embargo, su mismo poder ha atraído a **Dark Matter**. La mancha negra y su lacayo, **Zero Two**, han decidido robar el cristal para alcanzar sus propios fines malignos de dominación y conquista.

Ahora el cristal se ha roto y sus piezas se esparcieron por todo el mundo. Tu misión será ayudar a **Kirby** a lo largo de su aventura por seis extensos mundos, peleando contra una gran variedad de enemigos y peligrosos jefes de escena, todo esto mientras intentas recolectar todas las 100 piezas del preciado cristal. Obviamente el esférico rosa contará con su capacidad para copiar las habilidades de sus enemigos y usarlas en su contra; pero eso no es todo, pues podrás combinar dos habilidades para generar una completamente nueva que sobrepasará el poder de las demás.





Como complemento, hay tres interesantes minijuegos que podrás jugar con tus amigos; gráficamente es un mundo de fantasía en colores pastel, con escenarios bastante grandes con un sinfín de detalles por descubrir. Recuerda que también podrás descargar otros juegos de Consola Virtual de este personaje, así que arma tu colección.

Metroid

NES (1986)
En CV desde: 13/08/07
Wii Points: 500

La historia de **Metroid** tuvo sus inicios en el NES hace más de 22 años; se dice fácil pero desde entonces Nintendo ha evolucionado notablemente hasta posicionar a **Samus** como una heroína de acción incluso mucho antes que **Lara Croft**. La primera entrega de **Metroid** nos transporta a un mundo futurista, repleto de horrendas criaturas alienígenas. Controlando a **Samus Aran**, tu misión será adentrarte en el planeta de los piratas espaciales, Zebes, y evitar que ellos destruyan la galaxia con sus peligrosas formas de vida conocidas como **Metroids**.



Para muchos resulta ser un juego complejo, pues tiene una infinidad de túneles secretos y lugares que necesitas explorar una y otra vez para conseguir las armas y herramientas básicas, útiles para vencer a los enemigos más feroces del juego, como **Ridley** y, por supuesto, **Mother Brain**. La música es totalmente inmersiva, te atrapa desde el inicio y queda acoplada a la ambientación de la historia.

Metroid tuvo como diseñador al talentoso Gumpei Yokoi, genio detrás del concepto del GB y Virutal Boy; en la dirección estuvo Yoshio Sakamoto, quien se ha encargado de supervisar las nuevas versiones de **Samus** que ha creado Retro Studios. Dentro de la galería de la Consola Virtual también encontrarás la versión de SNES que sería la consolidación en su contexto 2D, antes de ser transportada a la 3D en su saga **Prime**. Ambos títulos son unos clásicos que querrás descargar.

Ice Climber

NES (1985)
En CV desde: 12/02/07
Wii Points: 500

Bien dicen que en los viejos tiempos todo se basaba en reto y diversión, pues en las actuales generaciones había una carrera por los mejores gráficos o potencial del juego, pero por fortuna para Nintendo esto no ha sido un problema, pues la compañía japonesa aún se preocupa por el verdadero significado de los videojuegos, creando títulos entretenidos y con buenas historias. Si recuerdas, en 1985 Nintendo nos presentó un juego que quizá no tenía un derroche visual, pero vaya que era adictivo, simple y con un *gameplay* que te hacía jugarlo hora tras hora. Me refiero a **Ice Climber**, un título que abriría el terreno del NES y que se ha convertido en un clásico recurrente que hemos visto incluso en el GBA, e-Reader y ahora en la Consola Virtual.

Tú controlarás a **Popo** (sin acento), quien apoyado con su poderoso mazo tendrá que abrirse camino para llegar a la cima de la montaña; junto a él estará su hermana **Nana**, ambos visten trajes de esquimales. El objetivo principal, como lo mencionamos antes, es romper los múltiples bloques de hielo que cubren su ascenso a la cima, esto con el fin de recuperar los vegetales que les fueron robados por un enorme cóndor. Tal como lo imaginabas, conforme vayas subiendo por las coloridas plataformas, aparecerán algunos enemigos (osos, Topis y aves) que podrían truncar tu cruzada, así que debes aplastarlos con la furia de tu mazo, sin piedad para que no sean ellos quienes te manden a dormir a ti. Los Topis son como la versión petite del Yeti y taparán los huecos que previamente hayas creado, así que deberás apresurarte para escalar los niveles.

Una vez que **Popo** alcance la cima, entrará en un nivel de bonus en donde podrá recoger vegetales y, con algo de suerte, al llegar a la cumbre podrás conseguir un resultado mucho mejor si te sostienes de los talones del cóndor, todo en tan sólo 40 segundos. En total, son 32 escenarios por escalar ya sea solo o en compañía de otro aventurero.

F-Zero X

N64 (1998)
En CV desde: 25/06/07
Wii Points: 1000



Nintendo tuvo un acierto más cuando en 1990 (Japón) publicó un juego de carreras futuristas a altas velocidades en circuitos fuera de lo convencional (con naves que flotaban en lugar de pisar suelo), consiguiendo que se volviera un clásico inmediato y cuya secuela prometida para el Super Nintendo nunca vio la luz –por desgracia–. Sin embargo, cuando apareció el Nintendo 64, ya se estaba cocinando una nueva edición, misma que saldría dos años después de la consola y sería una evolución plena en su estilo de juego, con mayor cantidad de pilotos y música para energizar tus sentidos y disfrutar de los atractivos visuales y frenéticas competencias para cuatro jugadores simultáneos.





En **F-Zero X** podrás elegir de entre 30 vehículos impulsados por plasma (cada uno con capacidades y especificaciones diferentes), incluyendo versiones actualizadas del Blue Falcon y otras naves que aparecieron en la primera entrega, solamente que ahora las velocidades que alcanzarán serán mucho mayores (más de 1000 km por hora), con pistas diseñadas para que disfrutes la intensidad de las carreras, formadas por giros o curvas peligrosas y espirales en el aire, obstáculos como montículos de arena o trampolines que te enviarán a sitios elevados; ¿te parece que no hay mucho reto en ello? Espera a que trates de salir bien librado y evitar las colisiones que podrían ponerte fuera de la contienda y del campeonato en general.





Conforme tu experiencia vaya incrementándose, podrás competir por ganar la copa Grand Prix, obtener el menor tiempo en una vuelta o destruir a tus rivales en una feroz batalla en Death Race. Si así lo prefieres, puedes retar hasta a tres de tus amigos en el VS mode en un formato de pantalla dividida. En total, son cinco diferentes modos de juego en donde podrás obtener nuevas pistas y vehículos. Cada carrera consta de tres lapsos y las naves poseen su propia barra de energía; si te golpean lo suficiente, explotarás y quedarás fuera de combate.



DONKEY KONG COUNTRY

SNES (1994)

EN CV DESDE: 19/01/07

WII POINTS: 800

Cuando pensaban que el Super Nintendo no podía llegar más lejos, RARE demostró lo contrario cuando desarrolló el primer **Donkey Kong Country (siendo el primer DK que no era dirigido por Miyamoto)**, título que vendría a revivir la leyenda del gorila más popular de Nintendo. Este título se caracterizó por mostrar un aspecto diferente tanto gráficamente como en *gameplay* para los juegos de aventura, además de ser el primero en donde el gorila compartía su travesía con un compañero (**Diddy Kong**). El nuevo dúo dinámico debe combatir contra los **Kremlings**, una curiosa tribu de reptiles comandada por **King K. Roll**.

Donkey Kong Country cuenta con más de 30 niveles, además de decenas de cavernas y secretos ocultos, logrando más de 100 áreas en total que podrás explorar tantas veces como gustes para conseguir el añorado 101%. La historia da inicio cuando el rey **K. Roll** y sus lacayos se apoderan de las bananas del protagonista. Él, junto con **Diddy**, abandona la comodidad de su hogar para recuperar el tesoro y en el inter patearle el trasero a los ladrones.

Los héroes utillizarán todas sus habilidades para vencer a los astutos adversarios, ya sea con sus veloces movimientos, músculos de acero o acrobacias aéreas. Aunque ambos pueden con esta difícil tarea, también recibirán ayuda de sus amigos y miembros de la familia **Kong**, como **Funky Kong**, **Cranky Kong** y **Candy Kong**; asimismo, durante la aventura, en ciertos momentos especiales podrán llamar a **Rambi** (rinoceronte), **Expresso** (avestruz), **Eguarde** (pez espada), **Squawks** (perico) y **Winky** (rana) para auxiliarlos en partes específicas de la misión, derribar pesados obstáculos, conducirse bajo el agua o correr a toda velocidad para vencer cualquier contratiempo que surja a su paso.

KID ICARUS

NES (1987)

EN CV DESDE: 12/02/07

WII POINTS: 500



Uno de los nuevos retadores para **Super Smash Bros. Brawl** es **Pit**, personaje inspirado en la mitología griega y que tuviera su primer aventura en los videojuegos allá en 1987 para el NES (aunque un año antes ya se había lanzado para el Famicom Disk System) y posteriormente en el Game Boy (1991), y que ha formado parte de los clásicos de Game Boy Advance y ahora también en la Consola Virtual; asimismo, se rumora sobre su posible lanzamiento en una aventura diseñada en exclusiva para el Wii, sin embargo, esto último no es oficial y sólo resta esperar para conocer la historia real.



En un tiempo, cuando los hombres y los dioses vivían en armonía, el reinado de Angel Land era gobernado por dos entidades: **Palutena** (la diosa de la luz) y **Medusa** (la diosa de la oscuridad). A diferencia de **Palutena**, **Medusa** despreciaba a todos los humanos y se divertía destruyendo sus cosechas y transformándolos en piedra. Un día, **Palutena** decide castigar a la malvada **Medusa** y desaparecerla luego de convertirla en un horrendo monstruo. Pero **Medusa** no se daría por vencida tan fácil, al menos no sin dar pelea. Ella reúne a un ejército de monstruos y espíritus malvados para capturar a **Palutena**, dando inicio así a lo que será tu misión como héroe de la historia. Tú (**Pit**) eres un joven ángel atrapado en el inframundo y la única esperanza de **Palutena**; así, con ayuda de tu arco mágico podrás abrirte camino entre los peligrosos enemigos y desafiantes escenarios, consiguiendo los tesoros ocultos hasta llegar con **Medusa**, vencerla y restaurar la paz que alguna vez existió en Angel Land.





Con la aparición de **Pit** en **Super Smash Bros. Brawl** se han generado múltiples rumores sobre un título dedicado a este héroe para el Wii, pero no se ha hecho ningún anuncio oficial, así que sólo resta que el tiempo sea el que decida.

El juego se basa en la tradicional fórmula de plataformas con *scroll* vertical y horizontal, siendo tu arco y flechas el arma ideal para erradicar a los monstruos que atormentan a Angel City. Dominar el juego y rescatar a **Palutena** será una ardua tarea que disfrutarás durante cada escenario, mientras aumentes tu experiencia y domines tus herramientas.

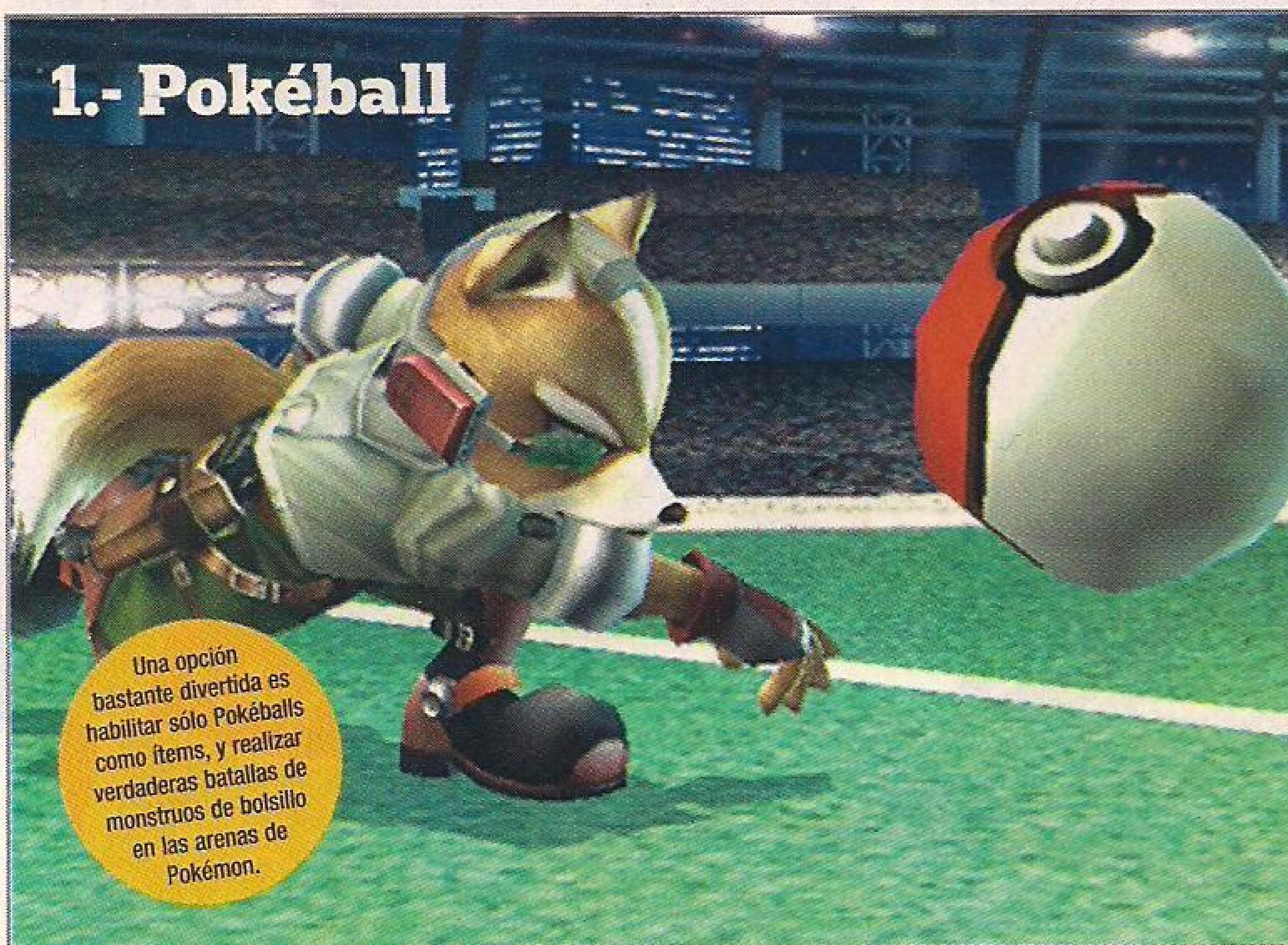
Sólo lo Mejor



Hola, soy tu cuate CHAMYTO®. ¿Creías que me quedaría fuera del especial de Club Nintendo? Claro que no, es más, para esta ocasión preparé un reportaje especial en el que te diré cuáles son los diez mejores ítems de la serie Smash Bros. La verdad es que fue una tarea difícil, pues tuve que jugar durante varias semanas para poder decidirlo, ya que son demasiados y muy buenos; pero ten por seguro que son los más efectivos para crear las mejores jugadas tanto para atacar como para defenderte. Pero no te entretengo más, échale ojo y ve si estás de acuerdo conmigo.

TOP **10** ÍTEMS

1.- Pokéball



Una opción bastante divertida es habilitar sólo Pokéballs como ítems, y realizar verdaderas batallas de monstruos de bolsillo en las arenas de Pokémon.

Resultó en realidad complicado colocar un ítem en el primer lugar, ya que todos los que aparecen en el juego tienen lo suyo, pero luego de pensarlo detenidamente, creemos que las "pokébolas" merecen el sitio de honor; no sólo contienen un **Pokémon** que nos ayudará en nuestra pelea, sino que además sirven como proyectil, dándonos la posibilidad de dañar al enemigo antes de que la criatura salga de su interior. Los **Pokémon** favoritos de Club Nintendo para esta serie son: Snorlax, **Charizard**, **Meowth** y **Mew**... aunque no haga nada.



2.- Mina



Este es uno de los ítems más efectivos de todo el juego; no es grande, ni pesado, es más, si se lo arrojas a alguien no le causa mucho daño, pero una vez que estalla... es mejor que todo mundo corra. Obviamente nos referimos a la mina de proximidad, ideal para los escenarios pequeños, ya que una vez que la colocas, cualquiera que pase cerca de ella puede dar por perdida una vida; también es muy útil para los *stages* grandes, pero debes ser más cauteloso en su colocación, así nadie notará su presencia y puedes provocar con algunas trampas que tus enemigos vayan en esa dirección; una forma sencilla es haciendo una burla.

3.- Bate

El que con el bate golpea, con el bate será golpeado. Esa debería ser la frase para acompañar a este ítem, porque nadie se puede escapar de usarlo ni de ser víctima de su poder. Lo especial de este objeto es que no importa el porcentaje de daño que tengas, si alguien te da un "batazo" estás fuera, por lo que para usarlo tienes que medir muy bien el momento; por ejemplo, te recomiendo que pongas en práctica tu habilidad para conectar jonrones, cuando algún rival se esté levantando o esté peleando con alguien más; así no podrá meter ni las manos.

4.- Super Scope

Si piensas que la pistola que usa **Fox** es rápida, no has visto lo que puede hacer esta arma; al agarrarla, puedes disparar tan rápido que si le das a un enemigo no dejarás que se mueva sino hasta que hayas terminado con todas sus municiones, o si lo prefieres, puedes cargar un disparo para obtener un resultado similar al que logra Samus al cargar su cañón, ya que si de plano no tuviste puntería y fallaste todos tus tiros, aún te queda una opción: lanzar la Super Scope contra tus enemigos, lo cual si haces hacia arriba, es más probable que le pegues a alguien.

5.- Heart Container

No todo en la vida es atacar, de modo que también tiene que haber ítems de recuperación, y el mejor de toda la serie es el contenedor de corazón; en su primera aparición en Nintendo 64 te regresaba tu energía a cero no importando cuánto daño tuvieras, pero en Meele sólo te recuperaba una parte, aunque también bastante considerable. Se puede decir que es un golpe mental, ya que el que lo obtiene sube su ánimo hasta las nubes, mientras que los rivales se ven desanimados; puede significar la diferencia entre ganar o perder.

6.- Martillo

Muchos de nosotros aún recordamos cuando nos defendíamos de los trucos de **Donkey Kong** usando este martillo en **Mario Bros.**, era tan emocionante... pues bien, toda esa adrenalina ha sido condensada en este objeto, que al igual que en el legendario juego, sirve para golpear enemigos, pero su fuerza es tal que si tienen un daño de 40%, es muy probable que los saques de la plataforma con un golpe; su debilidad está en que no puedes poner defensa al usarlo.

7.- Dragoon

Acaba de debutar en **Super Smash Bros. Brawl**, pero es tan dañino que ya se ha ganado un lugar dentro del Top Ten de ítems de la serie; a diferencia de todos los anteriores, el Dragoon lo debes reunir en tres partes, es decir, si sólo tienes una de ellas no te sirve de nada, por lo que si alguien más la tiene... debes quitársela. Cuando tengas las tres en tu poder, podrás armar al **Dragoon**, y de inmediato aparecerá una mira en pantalla, la cual puedes mover a tu antojo, y al presionar "A" sale disparado hacia su objetivo sin fallar.

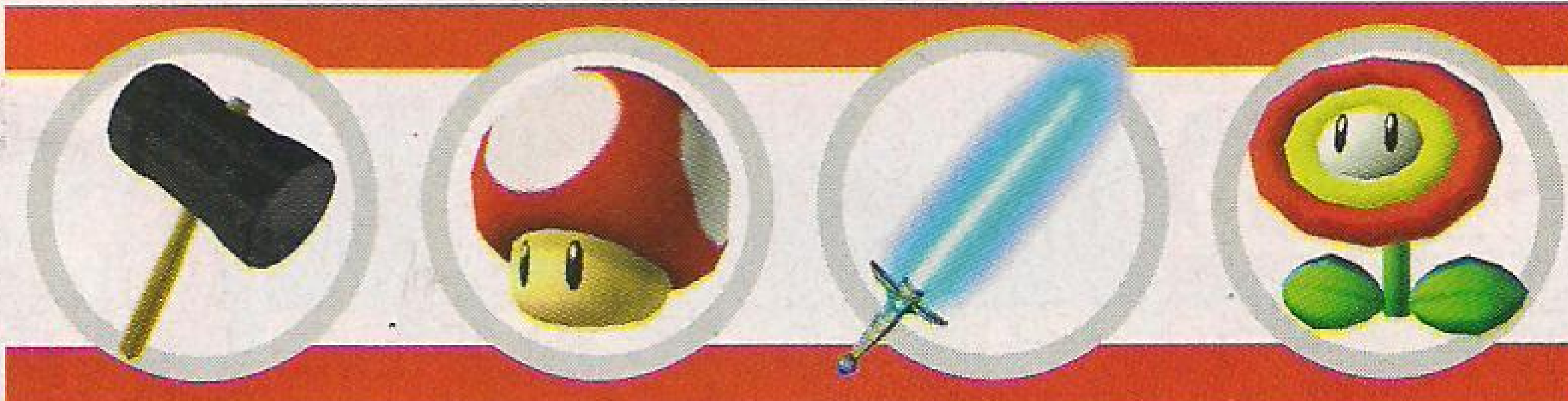


8.- Hongos

Como todo juego donde se encuentre **Mario**, los hongos son muy importantes; en la serie hemos visto de dos tipos: el normal, que te vuelve enorme, aumentando tu fuerza, lo que por lógica debes aprovechar para golpear a tus enemigos. El otro lado de la moneda es el hongo venenoso, que si lo tomas te hará pequeño, obligándote a escapar. ¿Cómo diferenciar uno de otro?; es muy difícil; a la distancia que nos muestra la pantalla no se ven características que los distingan; se puede decir que debes tener algo de suerte.

9.- Sable

Todos los personajes de **Smash Bros.** están calificados pasa usar un sable... bueno, la verdad es que no lo están, pero eso es lo divertido del juego, ija, ja, ja!; con él puedes recuperarte de grandes desventajas dependiendo de la manera como lo utilices, pero lo mejor es dar varios golpes seguidos para después lanzarlo; una buena jugada es aventarlo justo arriba de ti, lo más alto que puedas de forma que cuando te ataquen se lleven una sorpresita.



10.- Flor de fuego



Un ítem clásico, no sólo de **Smash Bros.**, sino incluso de la historia de los videojuegos; con él puedes arrojar fuego a tus rivales en grandes cantidades y lo mejor es que mientras se ven afectados no se pueden mover. Resulta perfecto si lo usas contra varios peleadores que estén junto a una pared; puedes aumentar su porcentaje en más de 100%.

Ítem especial

Los ítems siempre van a ser la diferencia entre ganar o perder, así que debes usarlos en el momento adecuado para aprovecharlos al máximo.



Natural



Uva

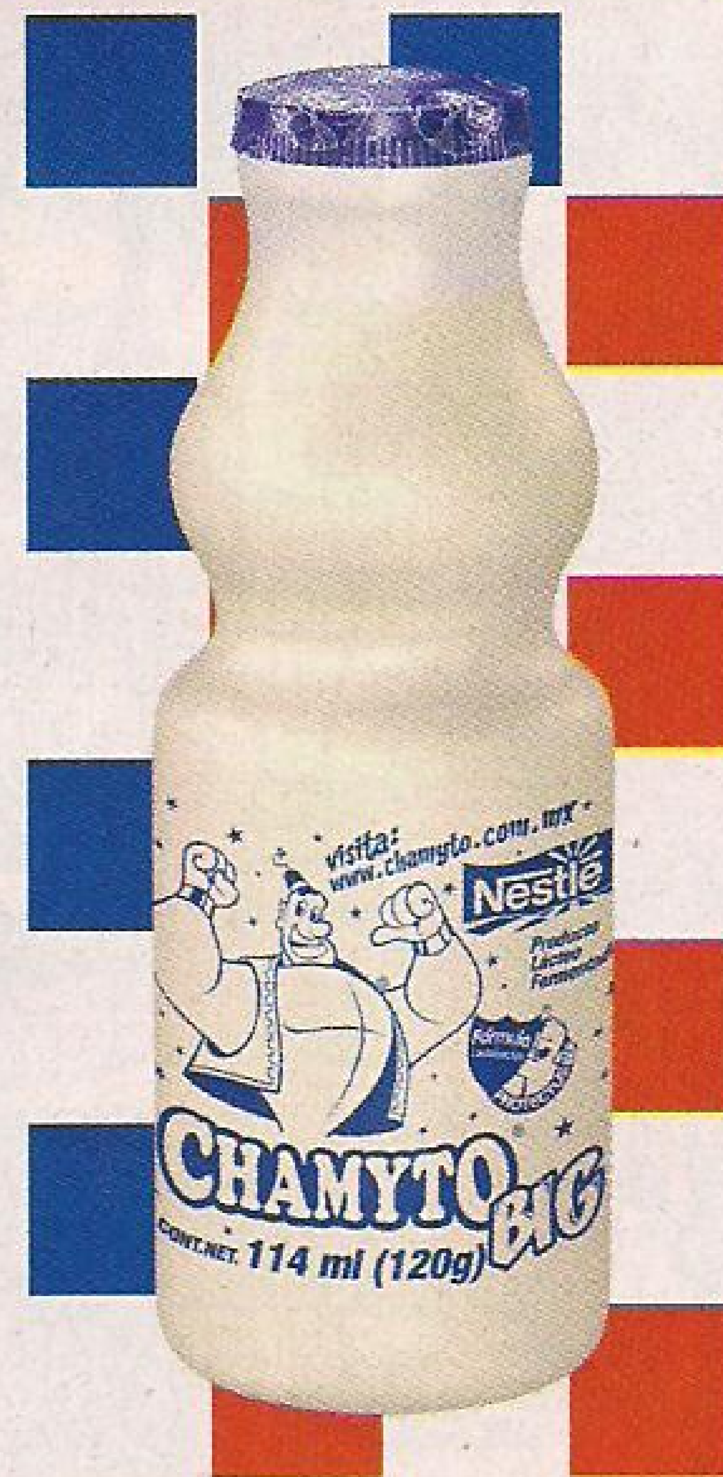


Mandarina

Por todo lo anterior, recuerda tomar CHAMYTO®, que con sus tres diferentes sabores es un ítem especial para la victoria.

¿Qué tal, te gustó el conteo que preparé para ti? Espero que estemos de acuerdo en la mayoría de los ítems y que los consejos que te di te ayuden a ganarle a tus cuates a la hora de los agarrones. La verdad es que **Super Smash Bros. Brawl** es un juegazo que no debes dejar pasar. Nos vemos pronto en la edición normal de Club Nintendo, donde tengo preparadas más sorpresas para ti. ¡Hasta pronto!





TIPS SUPER SMASH BROS.

Cuando Nintendo comentó hace 11 años que se encontraba trabajando en un juego de peleas, pocas personas fueron las que confiaron en ellos; pero realmente tenían todo muy bien estructurado, querían salir de lo convencional, marcar nuevos parámetros y lo consiguieron: **Super Smash Bros.** fue un juego perfecto para el propósito que tenía, divertirnos.

Ha pasado más de una década desde ese entonces, pero aún sigue dándonos horas de diversión en nuestros Nintendo 64, así que para los jugadores que le siguen dedicando tiempo y para los que piensan conseguirlo (no es de extrañarse que pronto lo veamos en consola virtual), les recomendamos leer las siguientes páginas, donde encontrarán todo lo que necesitan saber del juego que comenzó otra historia para Nintendo. Recuerden que mucho de lo que aquí les comentamos ustedes deben combinarlo para lograr mejores resultados, al mismo tiempo que no deben desesperarse si alguna jugada no les sale, porque con práctica todo se puede.

Adiós al Hadoken

Para los que nunca han jugado un **Smash Bros.** (lo cual dudamos mucho a menos que hayas estado perdido en alguna dimensión alterna), les vamos a explicar de manera detenida las reglas básicas de este gran juego, que obvio son las mismas utilizadas tanto en **Melee** como en **Brawl**, así que pon mucha atención para que te quede muy claro.

Primero que nada, debes saber que aquí no hay *rounds* ni barras de energía, todo se realiza durante una sola sesión, y gana quien se mantenga dentro del escenario, o sea, tienes que golpear a tus enemigos hasta que logres arrojarlos fuera del *stage*. Mientras más lo hagas, más aumentará tu contador de porcentaje de daño, y cuando rebase el 80% es muy fácil que salga con casi cualquier golpe, aunque claro que también se puede caer por error, pero eso es más raro que pase.





Teoría Básica

Para atacar a tus adversarios sólo dispones de dos botones, A y B; con el primero marcas ataques de contacto (golpes o patadas), mientras que en el restante tienes poderes especiales (bolas de fuego, disparos láser); pero además, si presionas al mismo tiempo el botón, más Arriba, Abajo o Adelante en el *Stick*, tu personaje realizará un movimiento especial; cuando lo haces con B son variantes de los poderes y con A son ataques bastante fuertes conocidos como Smash.





Otro punto que siempre debes tomar en cuenta son los escenarios, algunos te van a hacer más sencillo el llevar la pelea, pero otro como po rjemplo el de Yoshi o el de Mario, tienes que estar sumamente atento debido a que están muy reducidos y cualquier error puede representar una derrota. Lo que te recomendamos es que analices bien tu entorno y que de acuerdo a eso puedas crear una estrategia que te permita aprovechar lo que hay a tu alrededor, como la nave de Fox o algunos Pokémon que salen en Safron City.

Bien, ya sabemos cómo generar daño, pero ¿cómo te defiendes? Es sencillo: si presionas Z, una burbuja cubrirá a tu peleador impidiendo que reciba el daño, con R obtienes un resultado similar, pero antes de que te cubras, tu personaje intentará agarrar a tu rival y es aquí donde viene una parte importante: siempre que sujetes a tu adversario, mueve el *Stick* en la dirección contraria para que cuando lo lance sea con la mayor fuerza posible.





Sano y Salvo

La mayoría de los escenarios son plataformas, es decir, tienen orillas de las que puedes caer (ese es el chiste del juego), pero el hecho de que salgas volando de ellas no quiere decir que vayas a terminar por perder la vida, no, para eso existe una técnica con la que puedas regresar. Cuando estés por los aires, presiona cualquier botón de la unidad C para que puedas saltar, e inmediatamente oprime Arriba más B, con esto el personaje que controles realizará un movimiento con el que recibirá un impulso extra para caer en la arena de nueva cuenta; es obvio que mientras mayor daño tengas, más difícil será hacer esto.





Parte esencial del juego es mezclar los movimientos Smash con los simples, tienes que saber que el presionar alguna dirección y un botón, no es lo mismo que hacerlo al mismo tiempo, tienes que tomar esto en cuenta de lo contrario las jugadas pueden no resultar. Cuando te indicamos una dirección y A, nos referimos a que debes hacerlo con cierto tiempo de diferencia, mientras que cuando decimos "más", indica que debe ser exactamente al mismo tiiempo, un par de duelos bastarán para que te acostumbres.

Todo lo anterior es lo único que necesitas saber para jugar cualquier **Super Smash Bros.**, desde el primero hasta el **Brawl**, es en realidad bastante sencillo y cada movimiento da pauta para marcar diferentes tipos de combinaciones, para lo cual te tenemos listos algunos con cada personaje del juego, así que ya no tendrás pretexto para no elegir más que a un par. Antes de comenzar recuerda que puedes modificar lo que nosotros te decimos, o sea, lo puedes tomar sólo como base para que crees tus nuevas jugadas, el chiste es que primero domines estas que te mostramos para que de ahí des rienda suelta a tu imaginación.

Mario

El personaje más balanceado de toda la serie puede hacer frente a cualquier oponente sin problemas debido principalmente a sus movimientos de largo y corto alcance; checa bien estas jugadas, seguro que te sorprenderán.



Lanza una bola de fuego hacia tu rival y de inmediato corre; en cuanto haga contacto (no importa si pone defensa), sujétalo y lánzalo al sentido contrario, ve hacia él, bárrete y al contacto marca Arriba y A varias veces (procura que no tome mucha altura); después, al caer realiza un Smash hacia abajo para rematarlo, si lo haces cerca de una pared todavía puedes agregar un par de golpes, pero si no es así, sólo espera a que intente regresar a la plataforma para atacarlo.





Acércate a tu rival y oprime Abajo más B, con esto harás un remolino que lo elevará; salta y presiona Arriba y A dos veces de manera rápida, así impedirás que tu enemigo caiga; ahora presiona Adelante más A (aún sin caer) para botarlo, vuelve a acercarte corriendo para barrerte, esto lo volverá a alzar dándote el tiempo perfecto para ejecutar un Smash hacia Arriba.





Donkey Kong





Como **Bowser** no aparecía en este juego, él ostentaba el título del peleador más fuerte en esta versión para Nintendo 64; con tres Smash que conecte es suficiente para que tus oponentes estén por salir del escenario.

Avanza hacia tu rival y cerca de él oprime A para que **Donkey** use una patada, la cual no importando si es la primera va a alzar a tu enemigo; date la vuelta y vuelve a dar esa patada; ahora conecta un Smash hacia Abajo, salta y oprime Adelante más A para rebotarlo en el suelo; sin perder tiempo, dale un puñetazo con B (previamente cargado), así no tendrás rival.



Inicia esta combinación con la misma patada de la jugada anterior, pero debes repetirla mínimo cuatro veces; ahora da un golpe hacia Arriba con A, salta y elévalo más con Arriba y A, después presiona Adelante más A para tirarlo; al caer realiza un Smash hacia Adelante y estarás muy cerca de la victoria.





Luigi

Muchos piensan que es un simple "clon" de su hermano **Mario**, pero no es así; **Luigi**, aunque realiza movimientos en apariencia idénticos, tiene resultados diferentes que permiten combos y jugadas como éstas.

Cuando tengas la posibilidad marca Abajo más B para crear un remolino de golpes que botará a tu rival, en ese momento corre presionando A para que **Luigi** dé varios guamazos mientras se acerca; al terminar haz un Smash hacia Abajo, síguelo lanzando bolas de fuego, sujétalo, lánzalo hacia el frente, colócate junto a él y ponle fin con un Smash en cualquier dirección.





Para iniciar esta jugada oprime Adelante y A para que Luigi dé unas cuantas patadas; en el momento en que tu adversario se comience a elevar usa Arriba y A para alzarlo aún más, da unos cuantos pasos y de nuevo ejecuta Arriba y A, tantas veces como lo creas necesario; ahora espera a que caiga y conéctale un Smash o el ataque Arriba más B, aunque si eliges este último debes hacerlo lo más pegado posible para lograr el máximo daño.





Cuando termines una jugada con un Smash que saque a tu oponente de la arena, no te detengas, sigue corriendo y espéralo en la orilla con algún objeto para que le sea imposible regresar, esto es crucial para que acumules victorias.



Link

Aunque no es muy veloz, lo compensa perfecto con sus ataques usando la espada, con los que puede emparejar una situación difícil en pocos segundos y terminar la batalla.

Esta jugada es muy eficaz, debes lanzar el bumerán, pero justo en ese momento mueve el *Stick* hacia Arriba para que tome esa trayectoria; ahora con R saca el Longshot para tomar a tu rival, no lo sueltes sino hasta que regrese el bumerán y así le cause más daño; luego corre a él y pégale varias veces con A pero sin que dejes de avanzar; para terminar, como es costumbre usa un Smash hacia Adelante.





Da varios golpes con tu espada al tiempo que corres, ahora marca Arriba y A para alzar a tu oponente; repite esto unas tres veces, una vez que haya ganado altura salta y oprime Arriba más A, con lo que prácticamente debes sacar a tu rival del stage, pero si no es así, antes de que caiga da un salto y termina todo con un Spin Attack.





Link es un perosnaje con ataques muy fuertes, intenta aprovechar al máximo sus Smash hacia arriba o abajo cuando estés en el aire.

Captain Falcon

Este personaje lo tiene todo: velocidad y fuerza ideales para que des rienda suelta a tu imaginación y puedas crear jugadas devastadoras; tan sólo ve estas dos para que entiendas de qué estamos hablando.

Toma a tu rival, lánzalo hacia el frente, corre y conecta un Smash hacia Abajo; alcánzalo y vuélvelo a sujetar; repite esta operación un par de ocasiones. Una vez que tome altura, salta y oprime Arriba más A para elevarlo más, ahora espera a que caiga y presiona Adelante más A; si aún no ha salido de la plataforma, remátalo con el poder Abajo más B.





Cuando tengas el espacio necesario da una carga a tu oponente, de inmediato presiona Abajo más A; en caso de que no se caiga al primer contacto, regresa a dar un par de golpes extras. Cuando se eleve usa Arriba más A un par de veces para que tarde en caer; para terminar puedes usar Arriba más B ó Adelante más A, cualquiera de los dos movimientos subirán bastante su porcentaje.





Samus

La heroína de la serie **Metroid** también tiene presencia en este juego; ella es uno de los personajes con mayor fuerza, cada uno de sus ataques permiten que conectes otro casi de manera inmediata, lo que es una gran ventaja.

Si corres presionando A darás una carga con tu hombro; busca el momento para conectarla, después avanza y conecta un Smash hacia Abajo, salta y oprime Arriba y A, y sin caer dispara tu cañón (de preferencia cárgalo antes de comenzar la jugada); con esto tu rival será lanzado fuera de la plataforma; si lo realizas en un escenario como el de **Mario**, es casi asegurar la victoria.







Samus tiene poderes que quizá no sean tan importantes, pero si aumentan bastante el porcentaje de daño, y muestra de eso es su cañón de fuego, que te enseñamos en esta jugada.

Salta hacia tu oponente presionando Adelante más A para sacar fuego de tu cañón; cuando toque el piso marca Arriba y A, y tu oponente saldrá elevado; calcula su caída y presiona Abajo más A mientras estés más arriba que él, de manera que rebote en el piso y puedas conectar un par de ataques Smash.





Ness

Este niño a primera vista parece un personaje simple y débil, pero es todo lo contrario, sus ataques son de los más poderosos y lo mejor es que no debes cargarlos para realizarlos, sólo debes medir bien el momento.

En el momento en que tu enemigo esté sin defensa, lánzale fuego con el botón B, no pierdas tiempo y corre para golpearlo, no te detengas y ahora dale un Smash hacia abajo, síguele la caída y sin darle tiempo a que se incorpore salta presionando Abajo más A; al levantarse álzalo más con Arriba y A, salta y termínalo con un Smash.





Esta jugada requiere de mucha precisión; debes saltar y caer en tu rival presionando Abajo más A y cuando se eleve repetir lo mismo antes de que toque el piso; a cada golpe ganará mayor altura, por lo que tus saltos tienen que ser más altos. Cuando ya no sea posible alcanzarlo dale un Smash hacia el frente; seguro que ya no regresa, pero si lo hiciera tienes tiempo de sobra para darle un golpe final cuando lo intente.





La escena de Sector Z es muy peligrosa debido a los disparos del Airwing, tómalo en cuenta para que saques ventaja de la situación.

PIKACHU

Si un **Pokémon** debía aparecer en la primera edición de **Smash Bros.**, ese era **Pikachu**, que con sus ataques eléctricos es capaz de dejar fuera de combate a cualquier rival, en especial a los pesados.

Mientras corres oprime A para dar un golpe con la cabeza; al estar tu enemigo en el suelo presiona Arriba y A de manera que lo eleves lo más posible sin que pierdas el control; con unas 3 o 4 veces será lo mejor, ahora salta y da un Smash hacia arriba, ve por él y presiona Adelante más A para que completes la jugada.





Cuando eleves a un enemigo, sigue rematándolo con el Thunder hasta donde te sea posible, si tienes suerte no volverá a caer con vida en la arena. Ese mismo movimiento también te sirve cuando se encuentren en partes altas que por momentos te sean inaccesibles, todo depende de tu inteligencia al usarlo.



Salta y al estar cerca del enemigo presiona Adelante más A para electrocutarlo; al caer conecta un Smash hacia Abajo, ahora corre y dale un cabezazo seguido de otro Smash, repite los mismos pasos hasta que la distancia ya no te permita alcanzarlo; para esa ocasión cae con un Thunder para que puedas casi asegurar la victoria.





JIGGLYPUFF

Debido a sus intervenciones en la serie de TV, este **Pokémon** se ganó a pulso el acompañar a **Pikachu** en este gran juego; de primera impresión pareciera que no tiene movimientos poderosos, pero realmente tiene uno de los mejores.

Usa la patada múltiple al caer; al final marca un Smash hacia Abajo, corre y golpéalo con A dos veces, después hazlo hacia Arriba. Cuando vaya a caer calcula bien y presiona Arriba y B para que lo duermas y con la calma del mundo aprieta Abajo más B pegado a él para botarlo.





Esta técnica es muy simple pero bastante útil: cerca de tu oponente presiona B, esto lo enviará al lado opuesto, gira y dale de nuevo con el mismo golpe, date la vuelta y... sí, adivinaste, usa el botón B una vez más; debes repetirlo hasta que el porcentaje sea mayor a 50, en ese caso conecta un Smash o duérmelo con Arriba más B.



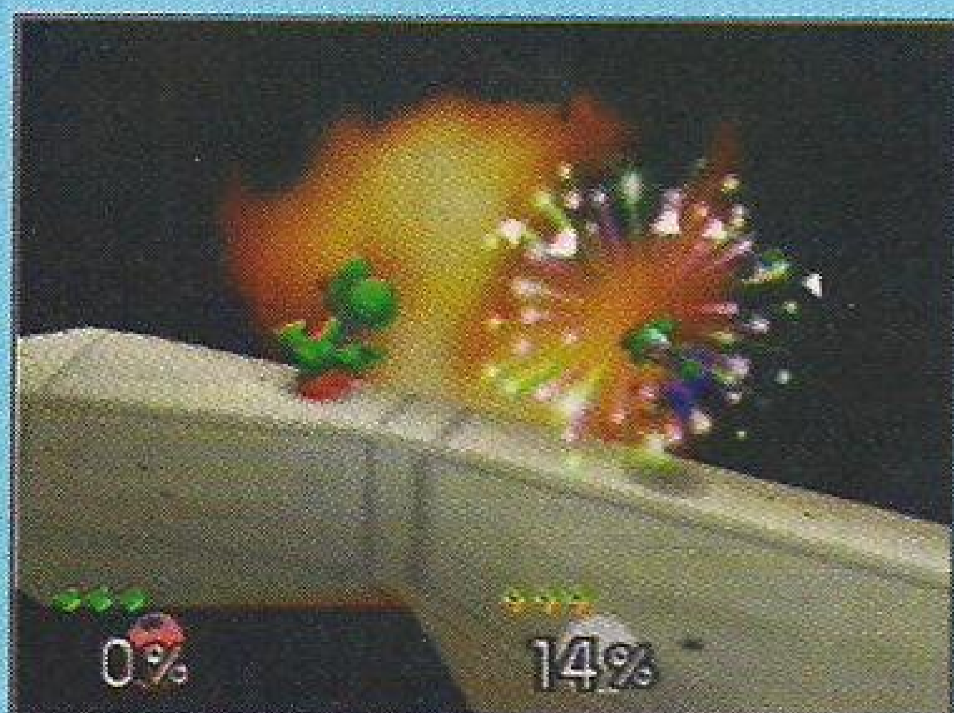


Yoshi

Es uno de los peleadores con mejor regreso del juego, ya que a diferencia de los demás él puede volar haciendo más fácil su aterrizaje en la plataforma; además de que puede combinar ataques de largo y corto alcance.

Este combo es simplemente excelente; debes lanzar un huevo a tu rival, no importa la distancia a la que se encuentre, lo importante es que justo cuando lo golpee corras para darle un cabezazo y en ese instante presiones Abajo más A para darle un golpe con tu cola, que lo lanzará a algunos metros de ti; corre y repite la técnica; cuando esté demasiado lejos o lo creas conveniente, lánzale otro huevo.







Salta de manera que te coloques sobre de tu oponente, ahora cae dando múltiples patadas al presionar Abajo más A; cuando termines da un Smash hacia abajo corre; al alcanzarlo oprime Arriba y A dos veces para elevarlo demasiado, salta y cuando estés por encima de él oprime Abajo más A; si estás cerca de una orilla será su final, de lo contrario quedará listo para irse.





Fox

La principal habilidad de **Fox** es el combate cuerpo a cuerpo; mientras se mantenga alejado no es mayor problema, pero al enfrentarlo de frente es de los personajes que más variantes tiene para causar daño.

Conecta un Smash hacia el frente, después corre y con A mantente golpeándolo; ahora, cerca del rival oprime Arriba y A para alzarlo, espera a que caiga, dale un colazo con Abajo y A, salta y conecta un Smash hacia Arriba o al Frente para que puedas alejarlo de ti.







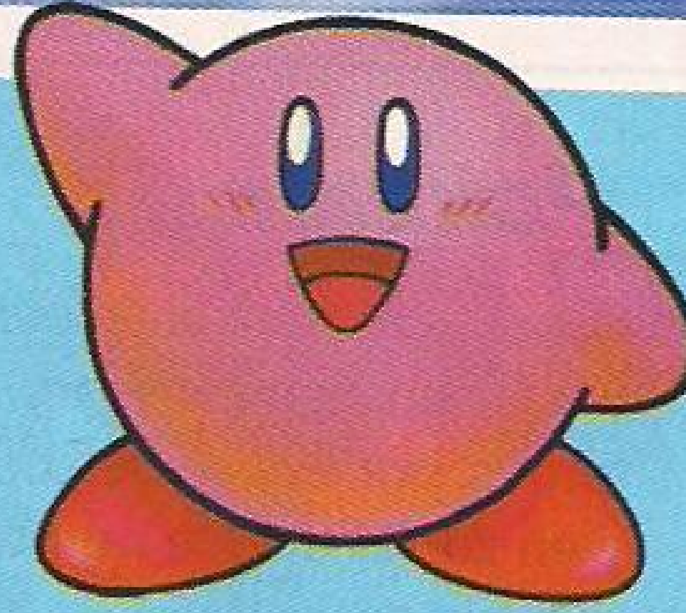
Después de dar un Smash hacia Abajo, corre y golpea con A, usa de nuevo tu cola, salta y dale con el Reflector oprimiendo Abajo más B; al caer dale un Smash hacia Arriba, espera a que caiga para pegarle con Arriba y A; ahora puedes terminar el combo con cualquier ataque Smash.





Kirby

La principal habilidad de este peleador es que puede copiar el movimiento especial de sus adversarios, lo cual compensa su falta de velocidad; pero no es factor para crear buenos combos como éstos.



Da algunos golpes mientras corres presionando A; ahora, pegado a tu rival, oprime Arriba y A para alzarlo un poco, si prefieres puedes usar el Smash hacia Arriba, el caso es que lo eleves pero no demasiado, de modo que puedas saltar y colocarte por arriba de él y en ese momento ejecutar Abajo más B.





Salta de manera que te coloques encima de tu oponente, cae dando múltiples patadas; cuando termines da un Smash hacia abajo; al alcanzarlo oprime Arriba y A, salta y cuando estés por encima de él oprime Abajo más A; si estás cerca de una orilla será su final, de lo contrario quedará listo para irse.





La victoria puede venir en una caja...

Parte importante de este primer juego es la manera en como utilizamos los ítems, ya que si sólo los lanzamos sin ton ni son, no estaremos avanzando mucho en la pelea, pero siendo usados sabiamente tendremos todo a favor.

Beam Sword

Esta espada tiene un poder medio, pero el caso es que no se use dando un Smash, sino que debes golpear con A varias veces seguidas, así el daño se incrementará; cuando eso ocurra lanza la espada: el impacto será mayor al de un Smash y con el porcentaje que lograste saldrá del escenario.





HomeRun Bat

Es de los mejores ítems que puedes encontrar, al igual que con la espada, ya que puedes causar mucho daño dando golpes continuos, pero su mayor poder lo verás al conectar un Smash con él, ya que automáticamente termina con el rival afectado, no importando su porcentaje de daño.





Hammer

El terror de los escenarios cortos. Corre por él; persigue al adversario que tengas más cerca, lo ideal es acorralarlo para que con máximo dos golpes quede fuera. Una buena estrategia es cambiar de objetivo en el último segundo por uno que esté distraído pensando que ya no lo tocarás.





Ray Gun

Si al tomar esta arma te pones a disparar a todo lo que se mueva, no vas a conseguir nada; lo mejor que puedes hacer es concentrarte en un solo blanco y cuando conectes el primer disparo medir bien el tiempo en el que cae tu oponente para que puedas sacarlo usando sólo este medio.





Motion Sensor Bomb

Al igual que ocurría en **Golden Eye,** estas bombas de proximidad son realmente excelentes; la mejor forma de usarlas es pegarlas en partes poco visibles, como alguna pared o plataforma donde se confunda con el escenario, así nadie la notará y seguro que caen en la trampa.





Pokéball

Si no es el ítem más efectivo, por lo menos sí es el más popular; con él sacas un Pokémon... obviamente, pero el caso es que no siempre es el monstruo que esperamos, por eso debes tratar de usarla en donde estén concentrados tus enemigos y en zonas donde no puedan evitarla... ya que si sale un Magikarp al menos sabes que hiciste lo tuyo.





Fan

Sí, es un abanico cualquiera, pero si golpeas con él continuamente no sólo acumulas gran daño sino que inclusive puedes romper la defensa si tu adversario la usa, dejándolo listo para un ataque Smash. Si eres de los que prefiere lanzar ítems, te podemos decir que si éste lo conectas, lo mejor es saltar en el acto, ya que este abanico eleva a tu enemigo.





Los ítems son fundamentales para el desarrollo de las batallas, sino los usas de manera correcta puedes perder, pero si sabes aprovecharlos tendrás más posibilidades de salir con la victoria, nunca los uses sin pensar, al ganarlos piensa en alguna estrategia que te dé la ventaja.
Algo más que debes mantener en mente, es jugar con los sentimientos de tus oponentes, si ves que no ponen mucha atención les puedes poner trampas, o si lo toman todo con calma, lo ideal son los ataques rápidos, todo depende de la situación y de tu personaje, por eso debes aprender a manejarlos a todos para saber qué pueden realizar y que no.

Si quieres comenzar como se debe en **Smash Bros.**, nada como ir al origen, este juego para Nintendo 64 que a pesar del tiempo sigue siendo igual de bueno que cuando lo conocimos, podemos pasar horas retando y pareciera que es un juego de estreno, esa magia que sólo Nintendo plasma en sus títulos. Con estos consejos que te acabamos de dar, empezarás con el pie derecho tu travesía en esta franquicia, ya que son la base para las posteriores entregas; si dominas lo básico comenzarás bien lo avanzado.



REVIEW

SUPER SMASH BROS. Melee

Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **HAL Laboratory Inc.**
Categoría: **Peleas**
Clasificación: **Everyone**
Año: **2001**

1-4

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

SUPER SMASH BROS. Melee

© 2001 Nintendo

¡NINTENDO LO HACE DE NUEVO!

No solamente **Super Smash Bros.** fue un juego de peleas que ofreció algo novedoso para los videojugadores, sino que también demostró todo lo que el gran Nintendo 64 podía lograr. Pero como es ya tradición, Nintendo puede mejorar lo que se puede llegar a considerar como inmejorable; con la llegada del Nintendo GameCube vimos la primera secuela del exitazo en donde las estrellas de las franquicias más conocidas y populares de la Gran N se disputaban el título del mejor contendiente en las más feroces y alocadas batallas. **Super Smash Bros. Melee** no sólo nos dejó boquiabiertos por sus increíbles gráficos, sino también por su enorme cantidad de personajes a elegir y sus posibilidades casi interminables de competir lo convirtieron en un clásico instantáneo.







PERSONAJES

Super Smash Bros. Melee cuenta con 14 peleadores elegibles más que su predecesor, teniendo un total de 26 personajes; aunque sólo puedes tener 15 al principio, pero cumpliendo diversas tareas irás obteniendo los demás para conseguirlos a todos. Claro está que no se cuentan los **Pokémon** que aparecen dentro de las Pokéballs.

Destinado a brillar

Super Smash Bros. Melee es, al igual que su predecesor, un juego de peleas con toques de acción y plataformas, tan populares en tiempos del legendario SNES. Desarrollado por HAL Laboratory y lanzado sólo para el Nintendo GameCube, esta opción no solamente continuó con la tradición de calidad y buen *gameplay* de los títulos de Nintendo, sino que además ofrecía muchos elementos que aumentaban increíblemente su *replay value*, por lo cual es un favorito en los torneos que se realizan alrededor del mundo y en las típicas retas de fin de semana con tus amigos y familiares; y sí, es apto para todo tipo de videojugadores por su contenido y su sencillez de concepto. Disfrutar de un buen enfrentamiento de **SSBM** es fácil, pues los jugadores más jóvenes o inexpertos no requieren de memorizar muchos movimientos o secuencias, mientras que los veteranos de las peleas callejeras pueden crear técnicas y formas de jugar bastante variadas gracias a su modo de juego tan versátil.





Cosillas de interés

-Inicialmente se pensaba reemplazar a **Ness** con **Lucas**, pero por cuestiones de tiempo el héroe de **Mother 3** tuvo que esperar hasta la salida de **Brawl**.

-Debido a la poca popularidad de **Fire Emblem** en América, en un principio se pensó que **Marth** y **Roy** estuvieran disponibles sólo en la versión japonesa de **Melee**.

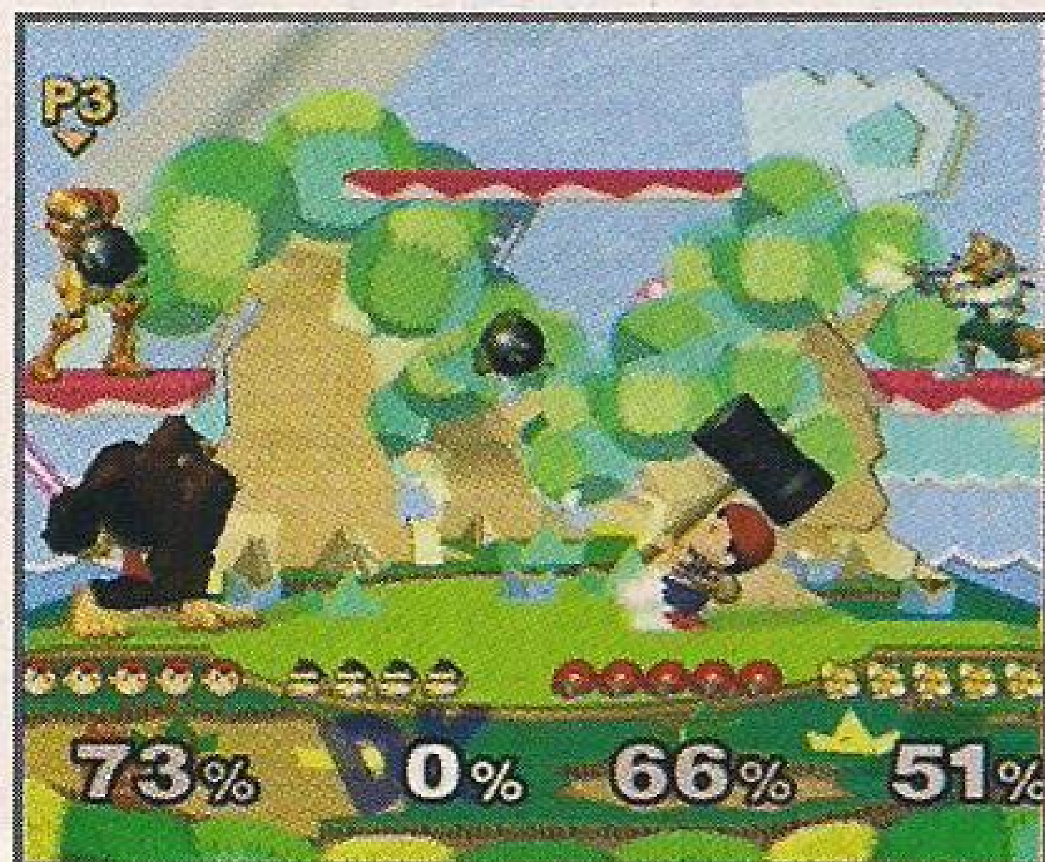
-**Super Smash Bros. Melee** se presentó por primera vez en el E3 del 2001.

-En enero de 2003, **Super Smash Bros. Melee** se convirtió en uno de los *Player's Choice* de Nintendo, después de vender más de un millón de copias.

-Cuando salió en Japón, se convirtió en el juego que más rápido se ha vendido con 358,525 unidades en la última semana de noviembre del 2001.

-En Norteamérica, el juego vendió 250,000 unidades en nueve días.

-Al 2008, **Super Smash Bros. Melee** es el juego más vendido del Nintendo GameCube, con más de siete millones de unidades a nivel mundial.



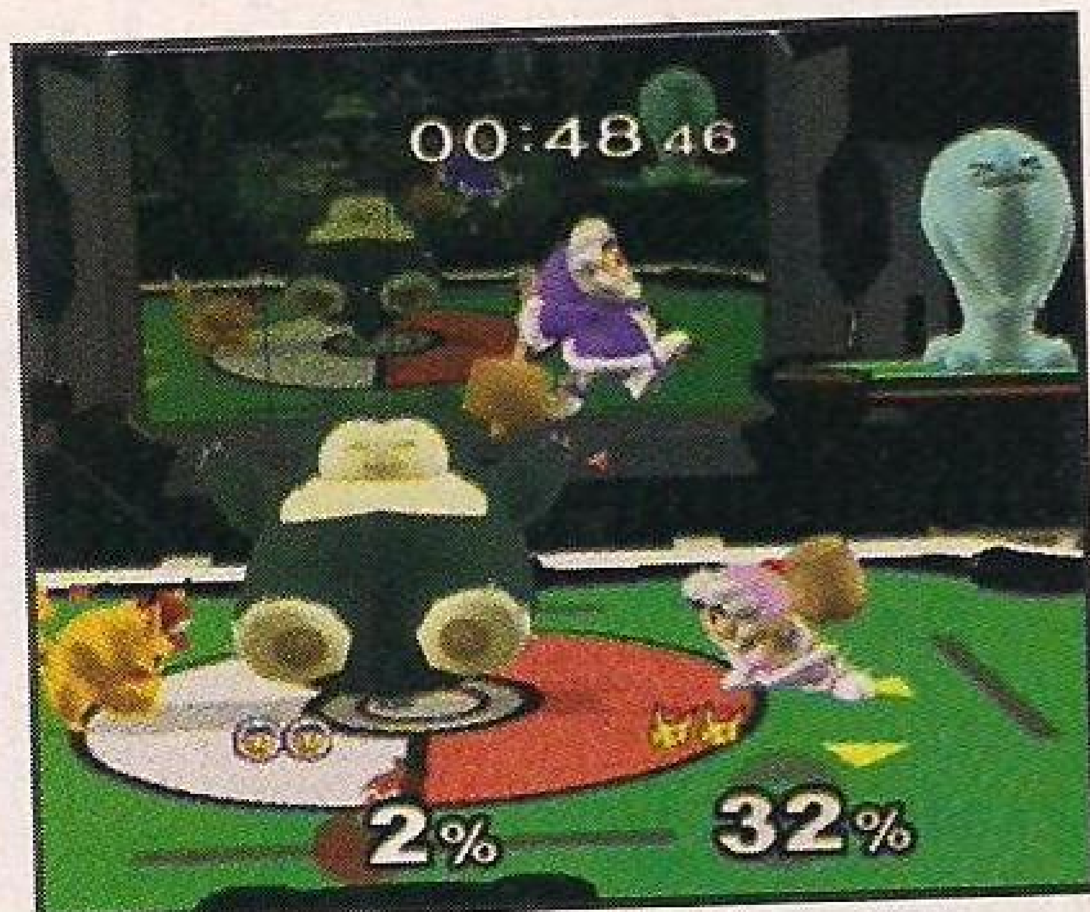
Para todos los gustos

Uno de los detalles que hicieron tan llamativa a esta serie fue la cantidad –y variedad- de personajes a elegir; a diferencia de otros juegos en donde básicamente hay tres tipos de peleadores (los buenos, los malos y los que les da igual el porqué combaten), en **Super Smash Bros. Melee** no hay realmente historias intrincadas con jefes mafiosos o vagabundos que pelean y jamás se bañan; simple y sencillamente, Nintendo enfocó más el atractivo de este juego a la diversión y no a crear un universo tan creíble o detallado como pasa en otras sagas como **Mortal Kombat** o **Fatal Fury**. Al no meterse en dificultades creando una historia elaborada como pasó en otro *crossover* famoso: **The King of Fighters**; aquí no tuvieron que preocuparse por caer en errores de edad, trama o personalidad de los combatientes.

¿Sí los conoces a todos?

Como te comentamos, en esta desafiante opción encontrarás a muchos personajes provenientes de franquicias exitosas de Nintendo como **Super Mario Bros.**, **Pokémon**, **The Legend of Zelda**, **F-Zero**, **Kirby**, e inclusive otras menos conocidas en ese tiempo como **Fire Emblem**; pero no solamente se trata de poner a varios personajes a pelear y ya, sino que varios de sus elementos fueron utilizados de una u otra forma dentro de **Super Smash Bros. Melee** para darle un ambiente más familiar.





Un cheque en blanco

Si el primer **Super Smash Bros.** fue un éxito rotundo, era lógico apostar todo a **Melee**, -y no fue para menos-; no solamente conservó el *gameplay* tan sencillo, dinámico y divertido de su antecesor, sino que también este detalle fue mejorado en varios aspectos, conformando a uno de los juegos de peleas más sólidos de todos los tiempos. Detalles como la forma de llevar récord del daño infligido a cada peleador, así como sus emblemas que acompañan a este porcentaje fueran trasladados sin cambios; pero muchos movimientos de los personajes fueron refinados y se le añadieron diversas opciones extras que no solamente sorprendían a quien no jugó la primera versión, sino a los veteranos de los botonazos y los "hadokens". Eso sí, el tener a cuatro personas jugando de manera simultánea es y será una de las garantías de que cada **Smash** será tan –o más- popular que el anterior.

¿Qué lo hace tan diferente?

Uno de los detalles que hacen más distinto a este singular título es sin lugar a dudas las posibilidades y giros que se pueden suscitar al pelear por mantenerse sobre el escenario y no directamente por el daño ocasionado al oponente. Es lógico que si logras subir el porcentaje de tu adversario tendrás más oportunidades de vencer, pero esto no te garantiza en ningún momento la victoria sobre él; hay jugadores tan astutos que pueden engañar a sus contrincantes para que ellos mismos caigan sobre trampas o bien, realizar alguna jugarreta que les dé una victoria de manera más impredecible. Hay distintos modos de presionar a un enemigo hasta arrojarlo fuera del área de batalla; para ello puedes valerte de los ítems, tus disparos o de, una combinación de ataques que lo pongan fuera de combate o en una situación peligrosa tan pronto como comience el enfrentamiento. Si sabes aprovechar las cualidades de cada personaje, podrás tener la balanza inclinada hacia ti, pero parte del encanto de **SSBM** es que siempre hay elementos o giros en los que la marea puede ser volteada y llevarte consigo.





¿Suerte o técnica?

Durante tus combates, diversos ítems caerán en el campo de batalla; éstos pueden ser utilizados por todos los contendientes, así que no hay ventajas reales más que la casualidad del lugar y momento en el que aterricen dentro del escenario. Existen todo tipo de accesorios y cosas para ayudarte en la pelea, así sean armas, comida recuperativa o inclusive Pokéballs para invocar a un **Pokémon** para que te auxilie en la contienda. De igual manera, y como te lo comentamos anteriormente, los escenarios tienden a ser un elemento decisivo en algunas ocasiones, pues un salto mal medido puede ocasionarte una muerte instantánea, proveyendo a tu oponente con una ventaja gratis. Muchos jugadores cometen abusos al cazar a sus rivales apoyándose en los ítems para conseguir ganar deshonestamente; es obvio que una victoria así no vale y sólo los malos jugadores recurren a estas bajezas, así que jamás lo hagas o serás mal visto por tus amistades.



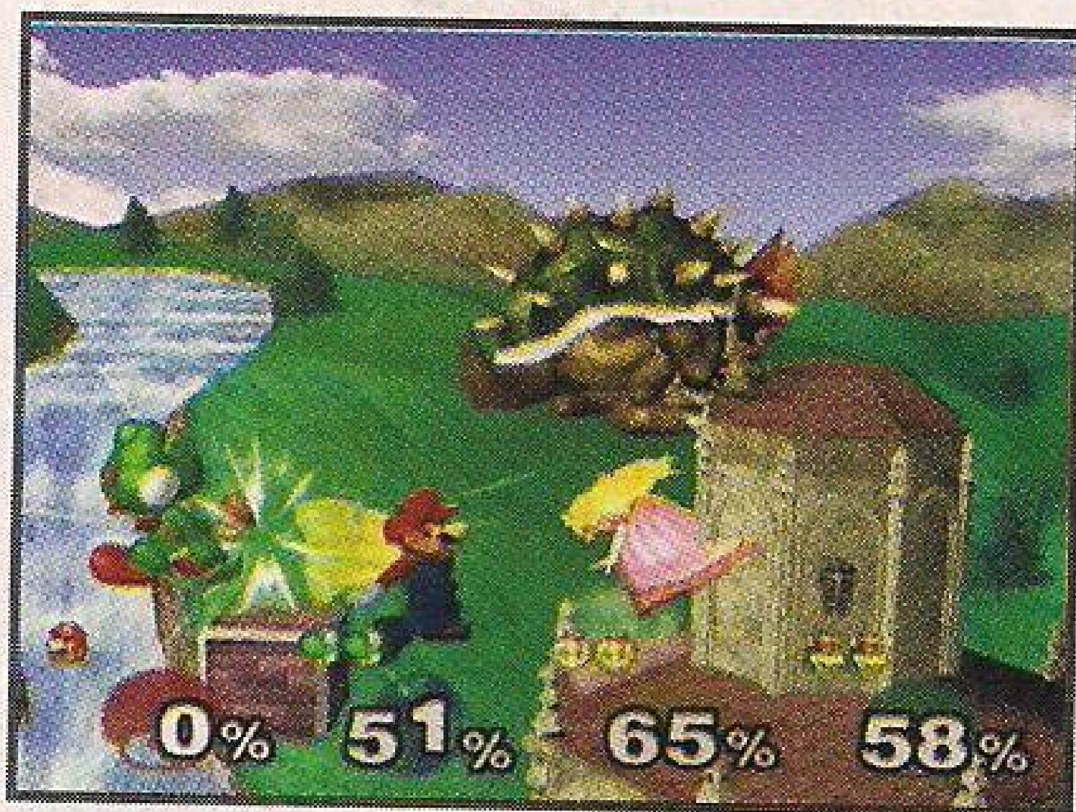
"Más vale solo que mal acompañado"



Jugar con tus cuates siempre es más divertido, pero a veces no es posible que estén disponibles para echar la reta; no te apures, puedes divertirte mucho con las opciones para un solo jugador de **SSBM**. En el modo clásico siempre encontrarás retos que pondrán a prueba tu habilidad con el control al enfrentarte a numerosos enemigos en varias etapas y modalidades, mientras que en el de aventura irás pasando por varias escenas muy al estilo de los juegos en 2D de la vieja escuela; cada uno está diseñado de acuerdo con alguna de las franquicias invitadas a participar en el torneo, es decir, demasiadas.

Multiplayer

Gracias a su sólido *gameplay*, variedad de personajes y posibilidades de crear diversos estilos de combate, **Super Smash Bros. Melee** ha sido uno de los títulos más populares entre los jugadores que gustan de reunirse a retar en casa de alguien o bien, en los torneos de videojuegos. Las reglas pueden modificarse de muchas formas y la inteligencia artificial de los oponentes controlados por el CPU también puede ser establecida si es que no se juntan los cuatro participantes humanos.





Trofeos

Super Smash Bros. Melee es todo un estuche de monerías; no solamente es genial para retas y tiene muchos modos de juego, sino que además premia tu esfuerzo al ofrecerte varias cosas habilitables de diversos modos como los personajes y escenarios ocultos. Adicionalmente, hay otro tipo de recompensa para los jugadores, el cual viene a sustituir los peluches del juego anterior. Los trofeos son figuras coleccionables increíblemente detalladas de muchísimos personajes, ítems e inclusive escenas de diversas franquicias de Nintendo. Para obtener todos los trofeos, es necesario que juegues con la todalidad de los personajes y termines todos los modos.

Opiniones en contra

A pesar de su increíble popularidad y creciente número de seguidores, **Super Smash Bros. Melee** no fue bien recibido por algunos videojugadores, especialmente los que gustan más de los juegos de combate más serios. Las razones son simples y concretas, siendo la principal de ellas que debido al estilo de pelea de **SSBM**, es muy común que los jugadores opten por realizar jugadas mal vistas en el género como cazar y trabar; además, se ve mucho que se formen equipos para echarle montón a un jugador. Otro detalle es que no hay un balance real como en muchos otros títulos como **Street Fighter** o **The King of Fighters**, por ejemplo, en donde los peleadores fuertes son más lentos y los rápidos causan menos daño para mantener el equilibrio. En **SSBM** muchos recurren a abusar de la velocidad de varios personajes como **Sheik** para trabar y cazar a los demás, mientras que personajes lentos como **DK** o **Bowser** normalmente no tienen oportunidad por su movilidad, aun cuando pegan más duro. Lo mejor que se puede hacer es cuidar con quién se juega, para evitar enfrentarse contra un mal jugador; pero sí es muy molesto toparse con una de estas alimañas dentro de un torneo.





¡A pelear!

Super Smash Bros. Melee es sin lugar a dudas un gran título que se sigue disfrutando a pesar de que ya tiene un buen rato en el mercado. Sí tiene un par de detalles que pudieron mejorarse, como el balance, por ejemplo; pero cuidando con quién se juega, es una gran opción que no puede faltar en la colección de un buen videojugador y fan de las emocionantes franquicias de Nintendo. Si fuiste abducido por extraterrestres o estuviste con Tom Hanks en una isla los últimos años, nunca es demasiado tarde para conocer y disfrutar de este excelente juego y divertirte con tus amigos y familiares. ¡**Super Smash Bros. Melee** es dinamita pura!



CROSSOVERS, CUANDO LOS TITANES CHOCAN

Siempre estamos pensando en qué pasaría si dos universos se fusionaran o intervinieran para demostar sus capacidades o para crear una historia que rebasaría los límites de la imaginación, conduciendo a nuestros héroes favoritos en contra –o a favor- de personajes de otras franquiicas. En algún momento, la imaginación de muchos rodó al pensar en lo que ocurriría si los gladiadores de **Street Fighter** se midieran en contra del cast de **Mortal Kombat**, o simplemente por ver qué protagonista daría más batalla para conquistar el mundo del videojuego, cómics, películas o demás. Incluso, hubo quienes se planteaban cuál sería el vencedor en un mano a mano entre **Samus Aran** y **Master Chief**… hay *crossovers* que sí son factibles y los hemos presenciado, otros sólo vivirán y competirán en nuestro vasto espacio creativo. Checa a continuación algunos de los *crossovers* más memorables o simbólicos de nuestro tiempo.

MARVEL VS CAPCOM: CLASH OF THE SUPER HEROES

ARCADIA, 1998
© 1998, CAPCOM

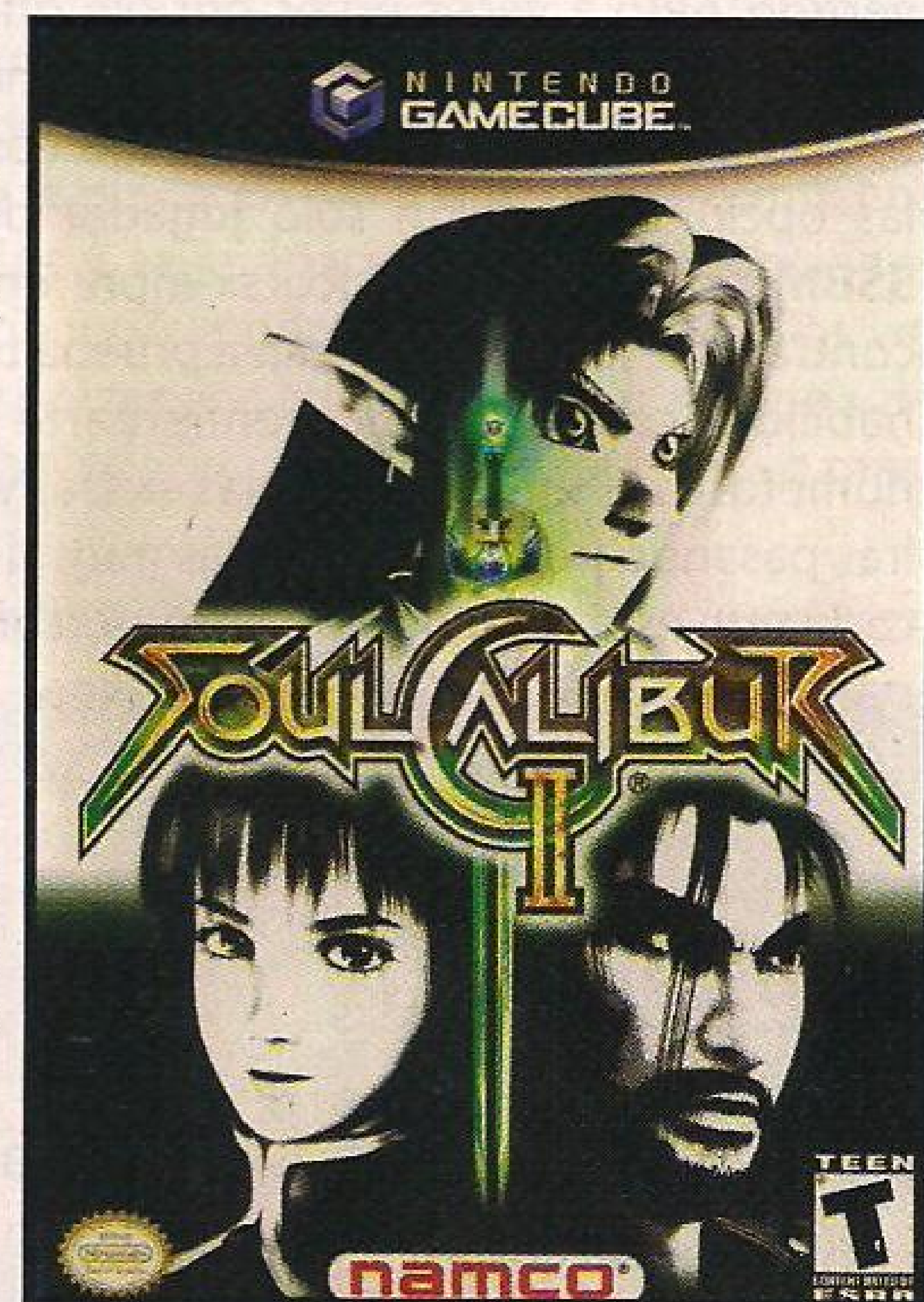
En 1998 Capcom distribuyó para Arcadia un título que provocó sensaciones entre los fans del cómic y videojuego, pero no se trataba de la primera vez, pues antes se había logrado algo similar con **X-Men VS Street Fighter**. Para **Marvel VS Capcom** la acción se volvía mucho más intensa, detalles visuales sorprendentes y la posibilidad de llamar a un peleador adicioanal para ayudarte o realizar poderes de fantasía. Aquí se incluían personajes como **Mega Man**, **Jill Valentine**, **Capitán Commando**, **Ryu**, **Morrigan** por un bando y por el otro **Spider-Man**, **Hulk**, **Iron Man**, **Gambit** y muchos más. La historia tiene muchas vertientes, cada grupo de personajes posee sus propios intereses; por ejemplo, **Zangief** y **Colossus** se unen para luchar contra **Omega Red**, a **Chun Li** la convocan para entrar al grupo de los **X-Men**.











SOUL CALIBUR II

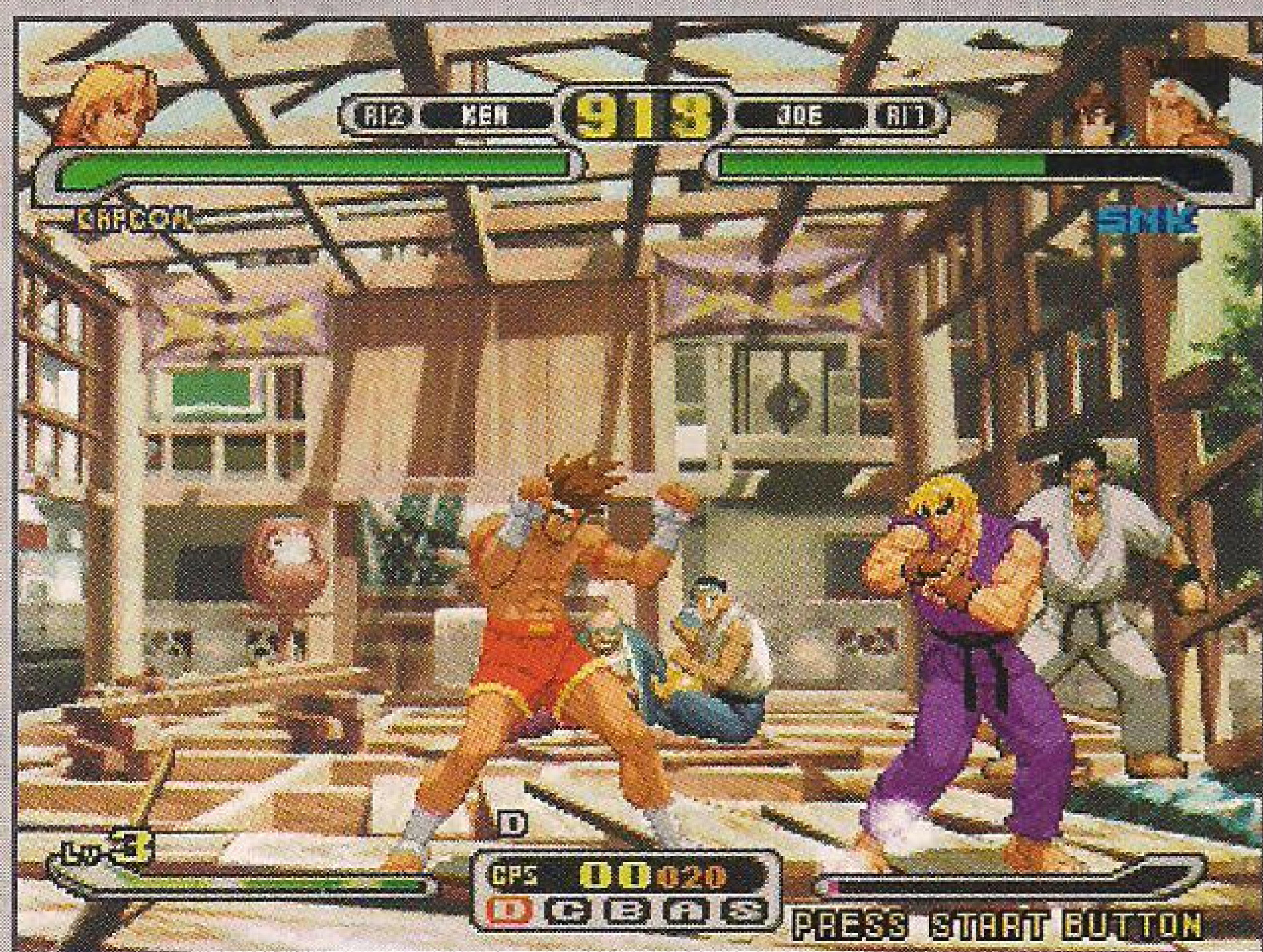
NINTENDO GAMECUBE, 2003
© 2003, NAMCO

Namco vino con una nueva propuesta de peleas en 1996, un juego que se llama **Soul Blade** y que proponía una historia diferente así como el *gameplay* que vendría a cautivar a muchos. La música y el concepto en general rompió esquemas en su plataforma de Arcadia; el carisma de los personajes y la variead de los mismos te mantenía inmerso en su mundo, cautivando a nuevos jugadores. Ya para la secuela, el deleite gráfico se volvió tremendo, las texturas y detalles físicos de los luchadores hacían de **Soul Calibur** (llamado así por la segunda espada) un éxito, consiguiendo empatar a su antecesor. Así, una tercera entrega (**Soul Calibur II**) se cocinaba por parte de Namco, pero en esta ocasión llegarían también a las consolas caseras con un pequeño *crossover* de personajes. **Heihachi Mishima** se impuso en el PS2, **Spawn** hizo lo propio en el Xbox, mientras que el héroe Hylian salia de Hyrule para aceptar el reto para la versión de GameCube. Las habilidades de **Link** con la espada quedaron bastante bien en el combate épico, siendo así otra aventura alterna para él y quedando como la versión casera más popular de **Soul Calibur II**.

Capcom VS SNK: Millenium Fight 2000

Arcadia, 2000
© 2000, Capcom

Sin duda, uno de los *crossovers* que más se ha popularizado en el ramo de las peleas es la franquicia de **Capcom VS SNK**. Todo inició con un juego de tarjetas tipo **Pokémon TCG** para el Neo Geo PC; un año después, cambió el formato para permitirnos confrontarnos cuerpo a cuerpo como se deseaba, esto llegó con **Capcom VS SNK: Millenium Fight 2000**. Aquí puedes elegir a los personajes más icónicos de ambas compañías, consiguiendo gran aceptación por parte de los jugadores. En aquel entonces se contaba con un sistema (ratio) para equilibrarles el poder, ajustando a tus necesidades y evitando que fuera un caos al momento de armar los equipos. Para el GameCube de Nintendo sólo apareció la secuela, mientras que el original apareció en Arcadia, DreamCast y PS.



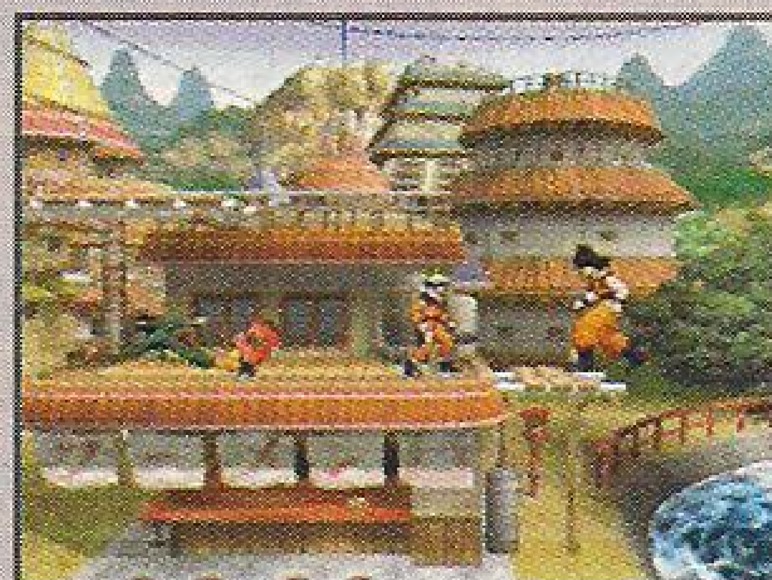
Battle Stadium D.O.N.

Nintendo GameCube, 2006
© 2006, Bandai

Los fans del anime vieron muchos de sus sueños reunidos con **Battle Stadium D.O.N.**, título para el Nintendo GameCube que únicamente fue distribuido en Japón, pero rápidamente causó expectativa al reunir -bajo el contexto de peleas- a tres de las franquicias más populares del momento: **Dragon Ball**, **One Piece** y **Naruto**. Todo pinta muy bien, pero realmente dista un poco de llegar a ser un juego de primera importancia. Su estilo es similar al de **Super Super Smash Bros.**, configuración de control simple y golpes no tan complejos como en otras sagas y claro, tuvieron que nivelar el poder de los guerreros, consiguiendo que los de Toriyama no fueran tan "Todopoderosos" como en su serie, pues **Gokú** tendría mucha ventaja. Uno de sus defectos son los escenarios pequeños que provocan que pierdas al salirte de la zona de combate.









Mario & Sonic at the Olympic Games

Nintendo GameCube, 2007
© 2007, Nintendo

Desde el tiempo del NES y Sega Master System, la rivalidad entre el puercoespín azul y el plomero de camisa roja ha estado definida, en un parte por los personajes mismos y en otra por las consolas.







El mercado de los videojuegos –en aquel entonces- se repartía sólo por Sega y Nintendo; esta última compañía tuvo la ventaja pues la cantidad y calidad de juegos era superior; sin embargo, Sega daba gran pelea y lo demostró así hasta el DreamCast. Se hicieron cientos de videos y juegos flash por parte de los fans, pero nunca nada oficial sino hasta este enfrentamiento conmemorando las Olimpiadas de Beijing. Es poco probable que **Mario** le ganara en carreras a **Sonic** ni aun usando su más poderosa estrella, pero sabiamente nivelaron los potenciales para ofrecer una competencia justa y que se mida en tu habilidad al agitar los controles y no tanto en ver quién es el mejor haciendo una cosa u otra.



Battletoads & Double Dragon

SNES, 1993
© 1993, Tradewest

No necesariamente debe ser un juego de peleas para que haya un *crossover*; las ranas musculosas de **Battletoads** se unen a los hermanos **Lee** para detener a la **Dark Queen** y al **Shadow Boss**, villanos de historias diferentes pero que se juntan bajo un propósito. El juego apareció tanto para el SNES como también en NES y GB. Aquí la fusión no fue sólo de personajes sino de compañías, pues Technos (**Double Dragon**) permitió el enlace con **Battletoads** (Tradewest/Rare). El estilo de juego se condujo más hacia el lado de las ranas, con su característica forma de ***beat´em up*** y en contra de enemigos tanto clásicos como originales creados para esta aventura. El desarrollo del juego fue por parte de Tradewest, por lo que no todo quedó tan fiel como en los juegos originales de **Double Dragon**; algunos nombres cambiaron, pero se mantuvieron otros como el de **Abobo** o **Linda**, a quien le apellidaron **Lash** y que se generalizó en ese entonces hasta consumarlo en el cine en 1994 con el filme **Double Dragon**, dirigido por James Yukich.





The King of Fighters

Arcadia, 1994
© 1994, SNK

A mediados de los años 90, un gran pedazo del pastel se lo seguían disputando juegos como **Street Fighter** o **Mortal Kombat**, pero SNK se permitió el lujo de reunir a varias franquicias en un solo concepto, creando uno de los *crossovers* más jugados en la década. Los protagonistas de **Fatal Fury**, **Art of Fighting**, **Ikari Warriors** y **Psycho Soldier** formaban parte de este acontecimiento. Cada juego por separado tuvo un gran éxito, pero la rivalidad y entre tantos personajes creció hasta verlos reunidos en **KOF**; así, los fans tuvieron una excelente oportunidad para disfrutar de la intensa acción que se prologaría hasta estos días. Los mejores títulos fueron sin duda los cinco primeros, con equipos fomados por tres personajes, pero a partir del 99, la temática cambió con los *strikers*, cuya aceptación no fue tanta.





Dream Mix TV World Fighters

Nintendo GameCube, 2003
© 2003, Hudson





Todo un *Dream Team* de personajes reunidos en un mismo videojuego de pelaeas; en esta ocasión no importan los límites de la ficción o fantasía, sino el hecho de disfrutar del combate al controlar a tu héroe favorito en los escenarios más alocados jamás pensados. Compañías como Hudson, Konami y Takara se enfrentarán en este duelo de titantes que incluye personajes como **Solid Snake** (su primer juego de peleas y antes de **Smash Bros.**), **Simon Belmont**, **Bomberman** o **Yugo the Wolf** agarrándose a catorrazos con **Optimus Prime**, **Megatron** y ¿**Licca-Chan**, la muñeca de Takara? Eso es digno de verse y jugarse. La temática es en extremo similar a **Super Smash Bros.**, con sus detalles personales que lo hacen diferente, así como 17 perosnajes cuya única similitud es el sentimiento de lucha para este juego. Por desgracia, **Dream Mix** sólo se quedó en Japón, pero hubiera sido un hit también en nuestro continente, tal vez no al grado de **SSB**, pero al menos habría más alternativas de este género.

Jump Ultimate Superstars

Nintendo DS, 2006
© 2006, Nintendo

Gambarion, el estudio de desarrllo de videojuegos cuyos trabajos se concentran en su gran mayoría a la serie de **One Piece** para Nintendo y otras consolas, fue el encargado de producir uno de los ***crossovers*** más impresionantes que hemos visto en los últimos años y, lo mejor, es para Nintendo DS (aunque una versión de Wii estaría genial). ¿Te habías imaginado un juego de peleas que tuviera a un vasto arsenal de personajes de series de anime?





Tal vez en lo más oscuro de tus sueños, pero desde agosto del 2005 ya es un hecho -el punto malo es que sólo en Japón-; así, **Naruto**, **Death Note**, **Dragon Ball Z**, **One Piece**, **Slam Dunk**, **Captain Tsubasa**, **Saint Seiya**, **Video Girl**, **Inuyasha**, **Ruroni Kenshin**, **Prince of Tennis** y **Yu-Gi-Oh!**, **Yu Yu Hakusho**, **Dr. Slump**, **Eye Shield 21**, **Bleach**, **Reborn!** y otras tantas series más, se dan cita en el Nintendo DS para competir y demostrar quién de todos los héroes (y personajes comunes) resulta ser mejor en el campo de batalla. Para que te des una idea, es como jugar **Super Smash Bros.**, pero en dos dimensiones, con la misma acción y emoción de competencia entre cuatro participantes en escenarios con diversos obstáculos y trampas. En total, son más de 300 gladeadores (¡eso sí es "ultimate"!) de 41 mangas distintos, todos de Shonen Jump. Lo que lo hace diferente a Smash, es la peculiaridad de la acción por cuadros, como los de manga o cómic, que te sirven para controlar a los personajes secundarios, sus habilidades y actividades. Este es uno de los juegos más completos, más adictivos y aclamados por los fans del anime y jugadores en general, es una lástima que no llegue a nuestro continente por cuestiones de derechos, pero mientras seguiremos divirtiéndonos con **Super Smash Bros. Brawl**.

El mundo de los crossovers

El concepto de los crossovers ha estado latente en todos los tipos de medios, como en el cine. Allí hemos sido partícipes de historias como en **The League of Extraordinary Gentlemen** donde partiicipan el **Hombre Invisible**, **Dorian Gray**, **Dr. Jekyll** y **Mr. Hide**, **Tom Sawyer**, entre otros; esta historia está basada en el cómic de Alan Moore y es un claro ejemplo de la intervención de múltiples protagonistas para crear nuevos horizontes. Asimismo, otro cómic importante sería **Civil War**, que salió en el 2006 (escrito por Mark Millar) convocando a héroes de la talla de **Iron Man**, **Captain America**, **Spider-Man**, **Daredevil**, **Fantastic Four**, **Thor**, **Punisher** y muchos más del universo Marvel. En los videojuegos también ha provocado mucha expectación y esperamos que siga ocurriendo pues se trata de una forma de reinventar historias y confrontar universos. En el caso de **Super Smash Bros.**, Nintendo tuvo un gran acierto, pues en lugar de desarrollar un típico juego de peleas mano a mano, optó por la frecura y novedad, poniendo escenarios más dinámicos y cuatro personajes simultáneos en combate, conjugado con un cast de personajes que no se había visto en otro título. ¿Te imaginas qué otros guerreros entarán cuadno llegue el momento de presentar una nueva versión de **SSB**?

Kingdom Hearts: Chain of Memory

GBA, 2004
© 2004, Square

Cuando una compañía como Square se junta con Disney para crear un nuevo videojuego, muchas cosas pueden pasar; quizá algunos no conciben el choque de universos entre **Final Fantasy** y personajes como el pato **Donald** y **Goofy**, puede resultar risible y de no ser confirmado como oficial, podría haber sido una buena broma de Día de los Inocentes. Sin embargo, estos universos se fusionaron creando un concepto bastante bueno, teniendo a **Sora** como personaje principal, iniciando la aventura y encontrándose con **Aeris**, **Squall** y **Yuffie**, además de **Goofy** y **Donald**; quienes van en busca del portador de la espada y se encuentran bajo las ordenes de su rey, **Mickey Mouse**.



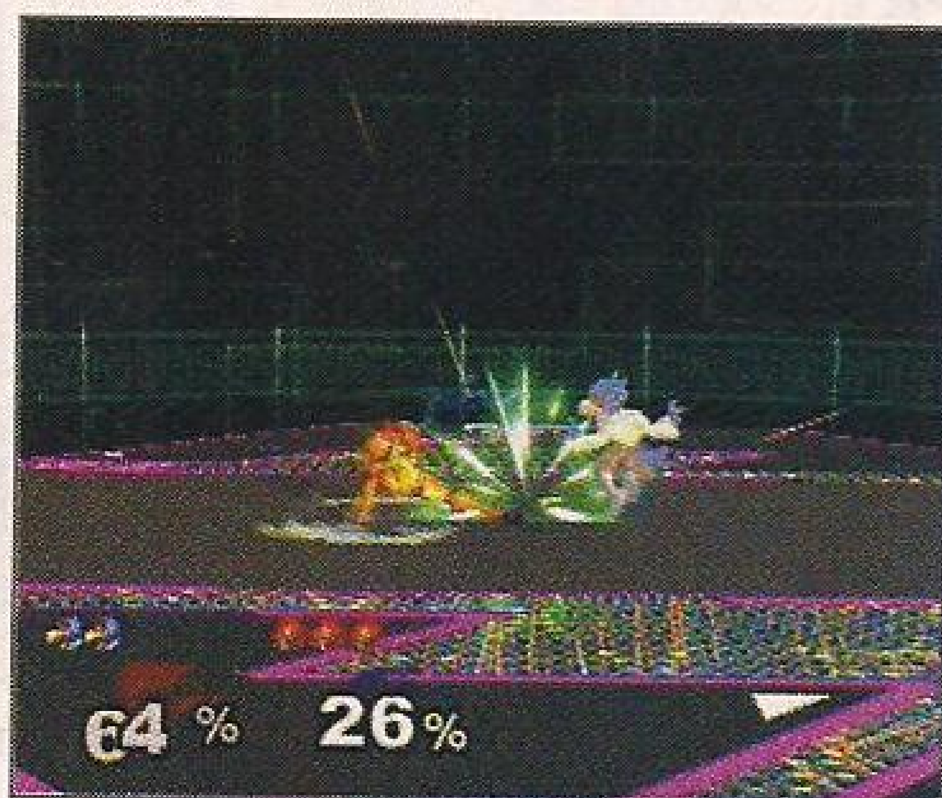
Lo interesante de este juego es la variedad de personajes, así como los ataques especiales; las invocasiones estarán enfocadas a Disney para dar variedad al estilo RPG/aventura de **KH**. Para el Game Boy Advance, apareció una secuela que se subtituló **Chain of Memory**, continuando con la historia inicial y siendo preámbulo para **Kingdom Hearts 2**. Si tienes oportunidad de jugar este título, no la desaproveches, su historia es sólida y la gama de personajes es impresionante.

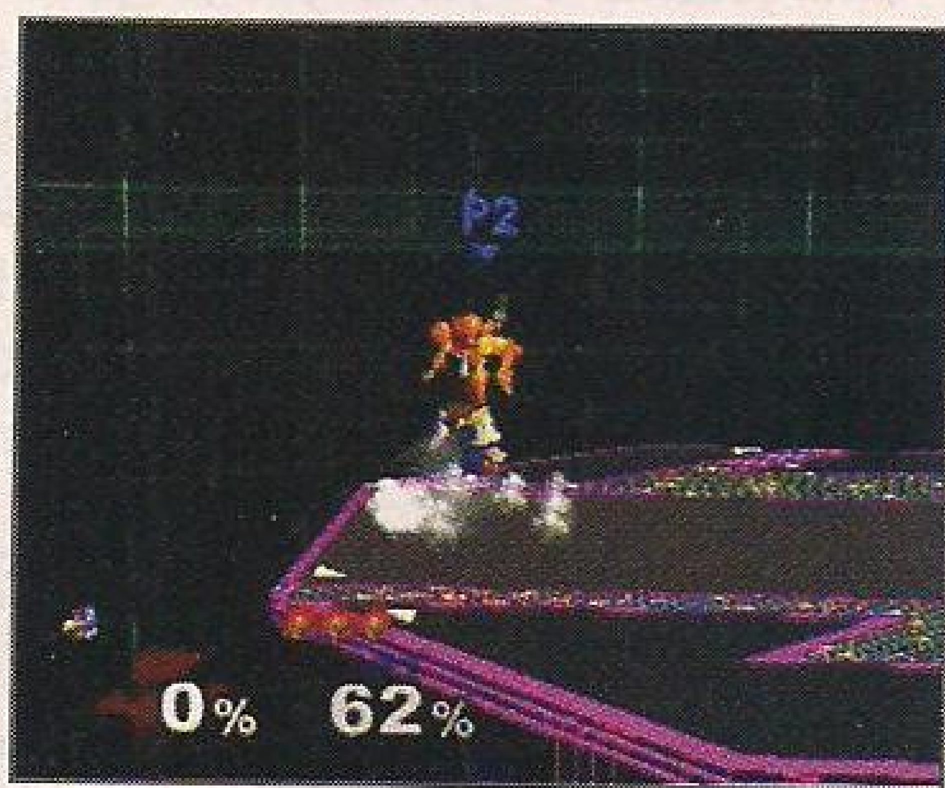


Después de la excelente experiencia jugable que resultó **Smash Bros**. en Nintendo 64, la secuela para el Nintendo Game Cube obviamente debía ser mejor, y así lo fue, provocando algunas diferencias con la primera versión. Así que te hemos preparado los siguientes tips, estrategias y consejos para que puedas disfrutar del juego como se merece.

UN SOLO TOQUE

La esencia del juego son los ataques Smash, los cuales logras al presionar A más cualquier dirección en el *Stick* al mismo tiempo, pero en esta adaptación para GameCube se implementó el **Easy Smash**, que consistía en mover el *C-Stick* para realizar el ataque, lo cual causó polémica entre los jugadores expertos, ya que argumentan que esa cualidad demerita su esfuerzo.





La mejor forma de usar los ataques Smash es combinarlos con alguna pared, es decir, que rebotes a tus enemigos en dichas partes del escenario, de ese modo puedes conectar varios movimientos de modo que puedas sacar a tu oponente fácilmente; el chiste de esto está en que puedas medir bien los rebotes para que de esa forma alargues la jugada al máximo.





DIFERENCIAS EN EL CONTROL

UNA NUEVA DIRECCIÓN

Lo primero que notas al jugar por primera vez es que se ha agregado una nueva dirección para presionar en conjunto con B, que es izquierda o derecha, según sea el caso. Este movimiento daba la posibilidad de realizar mejores combos o ataques sorpresa, y un buen ejemplo es el que tienen **Donkey** o **Mario**, que si ejecutas a tiempo, provoca un gran daño; inclusive puedes dar uno que otro golpe extra para terminar la obra.



Pero este movimiento no sólo sirve para atacar, si eres hábil puedes usarlo para regresar a la plataforma cuando te hayan lanzado demasiado lejos, pero debes hacerlo en el momento justo; a algunos personajes no les sirve de mucho, pero en el caso de **Fox** o de **Pikachu** es una manera elegante de aterrizar, ya que al mismo tiempo te quitas a los rivales de encima.





Eventos

Smash Bros. Melee implementó una modalidad de nombre Event Match; son escenarios donde tienes que resolver una situación compleja, que ha causado muchos dolores de cabeza a varios jugadores, por lo cual ahora te vamos a decir cómo puedes completar los más difíciles, del 31 al 51, así que si no los habías podido completar, esta es tu oportunidad.

Evento 31

Debes derrotar a los hermanos **Mario** en su propio reino; no es muy complicado: elige al personaje con el que más cómodo te sientas, aunque te recomendamos uno con el que puedas disparar; **Link** es una de las mejores opciones, ya que puedes usar tu arco, bombas o el búmeran. Ahora colócate en alguno de los extremos del escenario, bajo los ladrillos para que estés protegido, ellos irán hacia ti sin pensarlo dos veces, así que tú no te preocupes; bájales el mayor porcentaje que puedas con disparos; cuando estén cerca puedes hacer un Smash hacia la orilla de la pantalla y así sacarlos uno por uno sin problema; aunque te lleguen a golpear, como estás bajo los ladrillos, éstos te protegen impidiendo que salgas; si debes moverte, ve al otro extremo.





Evento 32

Enfrentas a **Jigglypuff** en Corneria usando a **Falco**. La dificultad de este nivel radica en que todo el tiempo las Airwings te van a estar disparando, por lo que para completarlo sin problemas debes moverte de un lado a otro sin parar; no te preocupes mucho por el **Pokémon**, casi no opondrá resistencia, así que cada que pases junto a él, dale un par de golpes y las naves harán el resto.





Evento 33

Aquí no debes pelear contra nadie, es una carrera en la que usando a **Captain Falcon** tienes que esquivar varios bólidos de **F-Zero**; en cuanto comience el nivel, corre tan rápido como puedas, pero en cuanto veas que te mandan una señal de alarma, salta un par de veces, para que puedas colocarte en las plataformas que se encuentran sobre la pista; después podrás continuar tu camino a la meta.



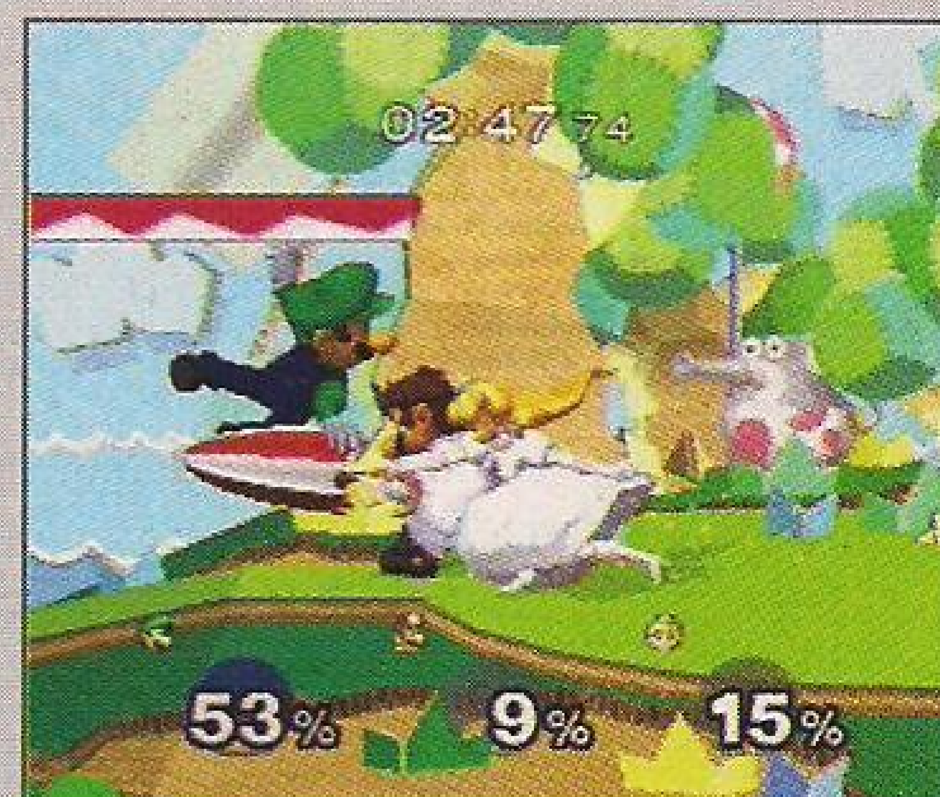
Evento 34

Usando a **Young Link** te enfrentarás a **Link** adulto, demostrando que la habilidad no está peleada con la edad; el combate se realiza en la bahía de los Zora; para que puedas salir con el triunfo, te recomendamos luchar bajo la plataforma, así cualquier ataque Smash que conectes mandará a **Link** al agua, y aunque pueda regresar, estarás preparado para lanzarle una flecha y terminar tu trabajo.



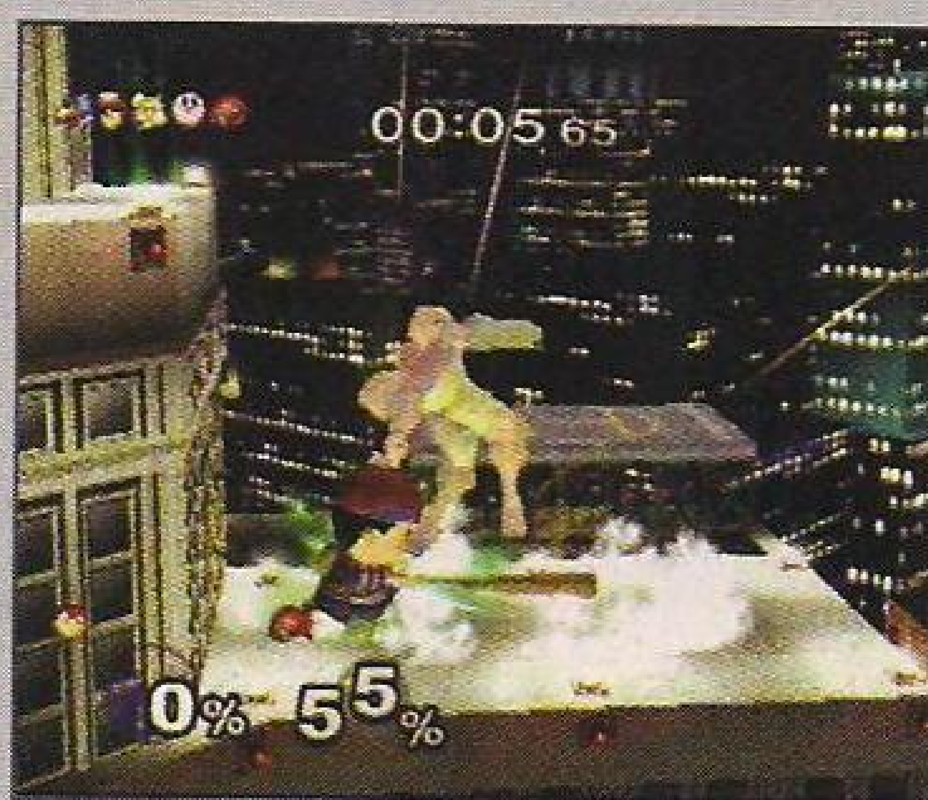
Evento 35

Controlando a **Luigi** tienes que enfrentarte a **Dr. Mario** y a su bella asistente **Peach**, todo en el mundo de **Yoshi**; para conseguirlo sólo espera a que salten, y cuando caigan, recíbelos con un ataque Smash, o con Arriba más B, que es la especialidad de **Luigi**. Trata de concentrar un combate en el centro del escenario, si te vas a las orillas te costará trabajo volver a la plataforma debido a que **Luigi** tiene un "regreso" corto.



Evento 36

Las cosas comienzan a ponerse difíciles, vas a vértelas con **Samus**, **Captain Falcon**, **Fox**, **Falco** y **Kirby**; tienes que vencer a todos uno por uno, lo cual no sería problema si pudieras elegir a tu personaje, pero te dan a **Ness**. Usa su ataque Adelante más B para quemar a tus rivales, ahora emplea tu bate para mandarlos contra la torre; en el momento en que reboten, elévalos con Arriba más A, o vuelve a demostrar tu fuerza con el bate.



Evento 37

Si los pasados se te complicaron un poco, espera a que veas este nivel: tienes que derrotar a 10 personajes, aunque la mayoría son polígonos y resisten bastante. Elige a **Link**, colócate en el centro de la plataforma y espera a que caigan las Pokéballs; si te rodean, usa el Spin Attack; ahora toma la bola y espera a que aparezca otra, entonces lanza la **Pokéball** hacia esa dirección, de manera que el **Pokémon** que salga te cubra y puedas tomarla; repite la jugada hasta terminar con los enemigos.





Evento 38

La opción ideal vuelve a ser **Link**, ya que enfrentar a **Luigi**, **Mario** y **Peach** no es nada sencillo; colócate en el centro y en cuanto alguno caiga, conéctale un ataque Smash que te dará el tiempo perfecto para encargarte de los otros dos. Si te llegan a rodear, marca el ataque giratorio y listo, no habrá problema; del lado derecho sale **Birdo** lanzando huevos; aprovecha esa oportunidad para aventar a tus rivales e incrementar el daño, con esto lo completas de manera sencilla.





Evento 39

Es uno de los niveles más divertidos; tienes que usar a **Jigglypuff** y vencer a tres... **Jigglypuff**; para lograrlo debes flotar lo más que puedas y una vez que tus enemigos estén juntos, caer usando la patada múltiple, así, si eres rápido puedes incluso rematarlos; cuando lo logres, vuelve a elevarte, no te concentres en una batalla en tierra porque perderías debido a la cantidad de oponentes. Sólo mantente pendiente de los ítems que puedan caer para lograr tomarlos antes que los demás.





Evento 40

Al igual que en el evento de **Ness**, tienes que terminar con varias estrellas de Nintendo; pero la verdadera ventaja radica en que el stage donde peleas es el Templo de **Zelda**, ya que puedes irte a la parte baja, y ahí esperar a tu rival, golpearlo tanto como puedas y después subir para que con cualquier ataque salga volando; como consejo extra, creemos que **Samus** es ideal para este nivel debido a su velocidad y a que puede lanzar misiles con su cañón.

Si juegas con Fox en Corneria, presiona alternadamente izquierda y derecha en el pad, de eso modo se pondrá en contacto con sus amigos y te ayudarán con uno que otro disparo, no esperes un ataque espectacular, pero si es de gran ayuda cuando las cosas se ponen difíciles. La única recomendación que podemos hacerte para que todo vaya bien, es que cuides de no estar en contacto con los enemigos, ya que el más simple toque derrumbará todo.

EVENTO 41

¿Quién manejará mejor la espada, **Link** o **Marth**? Nosotros creemos que el Héroe del Tiempo, pero esta vez tienes que usar al personaje de **Fire Emblem**, así que para conseguir la victoria contra **Link**, ubícate debajo de las ruinas superiores, carga el ataque de tu espada, y cuando se acerque, suéltalo; con tres veces que lo hagas podrás sujetarlo para sacarlo del escenario. Como puedes ver no es nada del otro mundo terminarlo, sólo debes ser preciso en tus movimientos para que no haya fallas.









EVENTO 42

Primero lo hiciste con **Mario**, pero ahora el turno de vencer a **Bowser** es de **Luigi**, sólo que el famoso villano ha aumentado su tamaño un poquito, pero no te preocupes, nada al estilo de **Giga Bowser**; tienes que sacarlo de la plataforma dos veces, para lo cual debes acercarte lo más que puedas (sin que te toque, claro), y usar el ataque Arriba más B; pero debes estar en verdad pegado a él, ya que de lo contrario no le bajarás nada de energía; hazlo cuatro veces y rápido, después sujétalo o realiza un Smash para sacarlo de la escena; toma en cuenta que un par de sus golpes serán suficientes para vencerte.





EVENTO 43

Los escenarios de **F-Zero** siempre han sido complicados, pues imagina que además de eso tienes que derrotar a **Falco** y **Captain Falcon**... pues como que es un ídolo de cabeza, ¿no? Pero con esta estrategia lo conseguirás sencillo. Tú eres **Fox**, por lo que no debes olvidar que tu ventaja estará en la velocidad; sitúate en los costados del escenario, dando "colazos" con el *Stick* hacia abajo, así podrás aumentar su porcentaje sin mucho riesgo; ya para sacarlos tienes dos opciones: un ataque Smash hacia arriba o un agarre, tú decides.





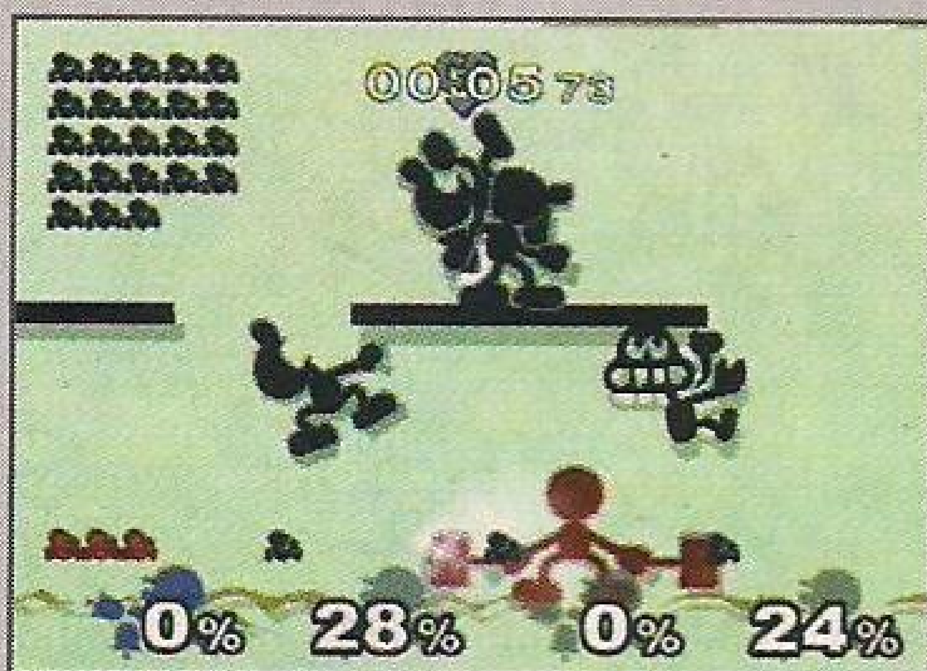
EVENTO 44

Este nivel es más que nada de resistencia, ya que al principio comienzas peleando con **Zelda**, pero poco después se une **Mewtwo** al encuentro, elevando el grado de dificultad, ya que él llega nuevo y tú ya tendrás un daño encima, por lo que la mejor opción para acreditar el escenario es usar a **Donkey Kong**, ya que resiste demasiado además de que sus golpes restan mucha energía, y con dos golpes que le des a **Mewtwo** lo podrás sacar de la plataforma.



EVENTO 45

En esta pelea debes enfrentarte a varios **Mr. Game and Watch** usando tú también a dicho personaje, pero con la particularidad de que puedes salir del escenario con un porcentaje muy bajo; con tan sólo 20% estás en problemas, así que lo mejor que puedes hacer es quedarte en medio del escenario y marcar Abajo más A cuando se acerquen tus clones, para de esta manera cubrir ambos lados de la pantalla; si ves que un enemigo cae de manera solitaria, usa el Smash de Arriba más A, pues de lo contrario te puede dar un buen golpe.



EVENTO 46

Derrotar a los dos guerreros de **Fire Emblem** al mismo tiempo no es algo simple, necesitas mucho poder y velocidad combinados... nada mejor que **Samus** para conseguirlo; dispara de forma alternada un misil y una bola de energía, así podrás tenerlos a distancia y subir su marcador de energía; si se acercan usa el Smash Adelante más A; repite la jugada hasta que te libres de ellos.



EVENTO 47

Lo relevante de este escenario es que puedes pelear en una arena nueva, la máscara de **Majora**, por lo que es muy corto y peligroso; lo mejor que puedes hacer para salir con la victoria es jugar con **DK**, situarte en el centro y comenzar a presionar Abajo más A, de manera que no puedan tocarte, y que cuando tengan un buen porcentaje les conectes un Smash.



EVENTO 48

Al igual que el anterior, lo que importa aquí es la fuerza; puedes elegir a **Bowser** o **Donkey Kong** y tener los mismos resultados ya que vas a enfrentar a dos **Pichus** y a **Pikachu**, que como bien sabemos, pueden salir de la plataforma sin mucho esfuerzo; es más, **Pichu** se daña por cada ataque eléctrico que realiza, así que puedes poner eso a tu favor.



EVENTO 49

De nueva cuenta un All Star Match. Usa a un personaje que tenga buen regreso, como **Pikachu** o **Samus**, así no tendrás problemas para terminarlo; una buena jugada con **Pikachu** es colocarte en cualquiera de las dos alas inferiores, y desde ahí atacar con el Thunder.



EVENTO 50

Los verdaderos dolores de cabeza comienzan aquí: tienes que derrotar a dos **Master Hands**, lo que es muy, pero muy difícil, pero con esta técnica lo conseguirás rápidamente. Tienes que elegir a **Ganon**, ahora concéntrate en la mano del lado derecho, ponte bajo ella y presiona Arriba más A, así le bajarás energía rápidamente; después ve por la otra, que es la que más se mueve.



EVENTO 51

Si sufriste con las manos, espera ver lo que te espera aquí: **Ganondorf**, **Mewtwo** y **Giga Bowser** juntos.... una tarea para verdaderos expertos donde puedes tardarte horas, días, semanas... pero para que veas que somos muy buena onda, te daremos la técnica perfecta para que los derrotes. Escoge a **Roy**, ahora ve a cualquiera de los extremos, y cuando se acerquen los tres titanes, usa el botón B o el Smash Adelante más A; cualquiera de los dos te dará buenos resultados, ya que puedes dañar a los tres a la vez, al mismo tiempo que los separas de ti.



Jugadas

Ahora que ya has completado los Event Match, te hemos preparado algunos combos, jugadas y consejos para que realices en cualquier momento... bueno, son ideales para cuando retas con tus amigos, así no tendrán oportunidad ante ti.

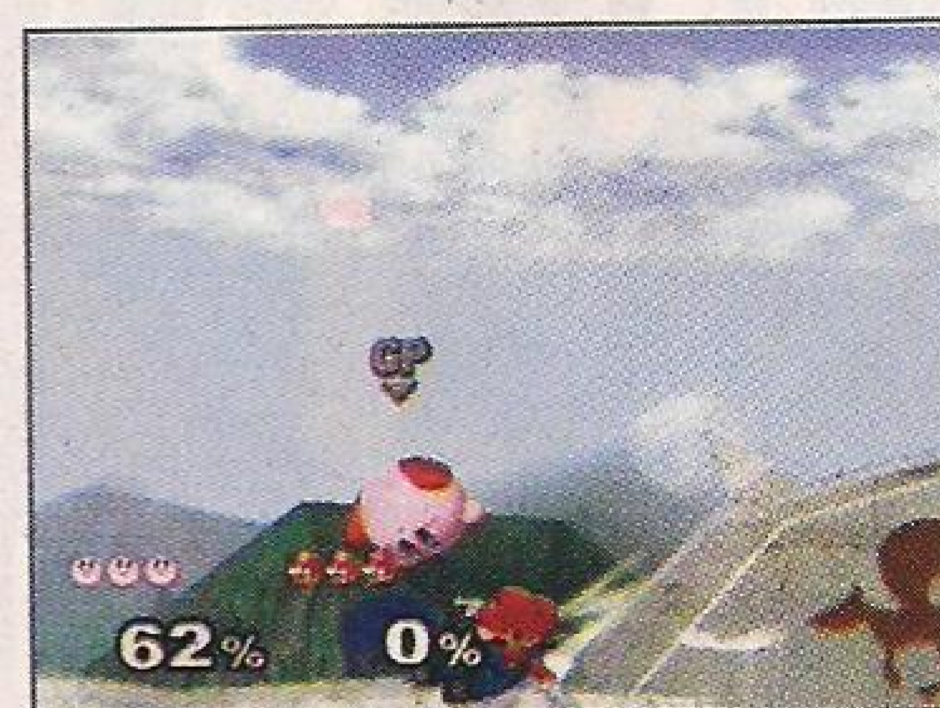






Mario

La primera jugada que te tenemos con este personaje requiere de mucha coordinación; debes acercarte lo más que puedas y presionar Arriba y A, no de manera simultánea, sino para que puedas elevar a tu oponente; ahora, antes de que caiga, repite la dosis tres veces más, para ahora agregar un Smash hacia Arriba; salta y termina la jugada con Arriba más B ó Adelante más A.





Corre hacia tu rival, sujétalo y lánzalo hacia la parte grande del escenario; ahora lanza una bola de fuego; en cuanto haga contacto bárrete para alzarlo un poco; ahora corre nuevamente y presiona Abajo más B para marcar el torbellino; para terminar salta y presiona Arriba más A. Esta jugada es realmente sencilla de aplicar, lo que la vuelve letal durante los combates.

Sheik

Cuando tu rival tenga algo de daño, corre a él presionando A, con esto lo elevarás un poco; inmediatamente regresa y realiza lo mismo, pero ahora justo después aprieta Arriba más A; lo vas a elevar bastante, así que salta y, cuando estén juntos, presiona Adelante más A para terminarlo.





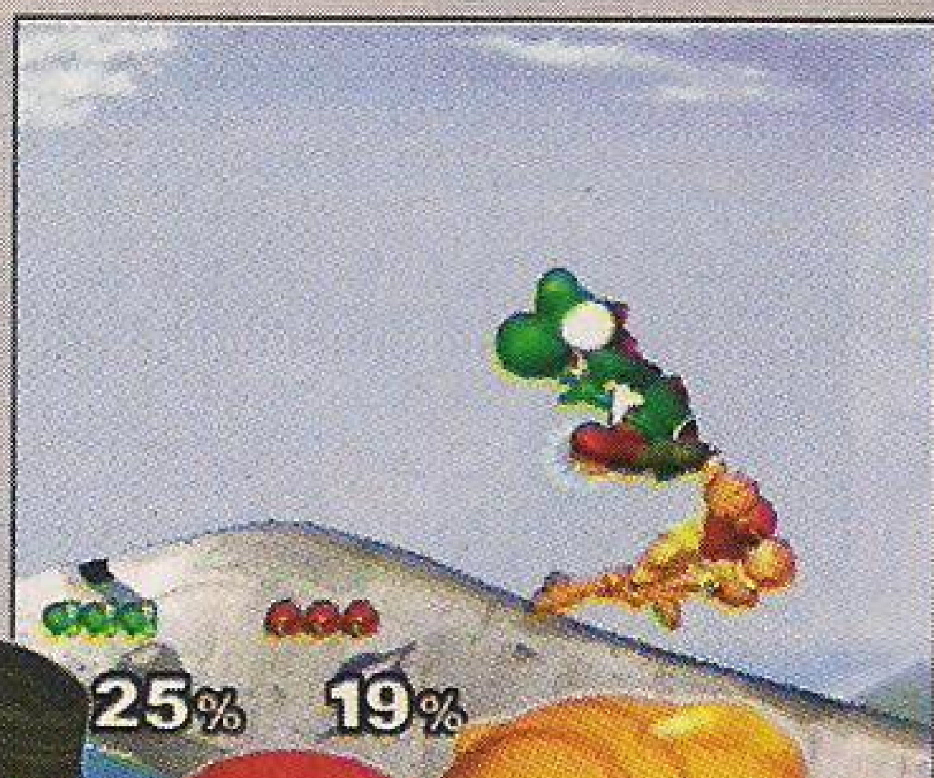


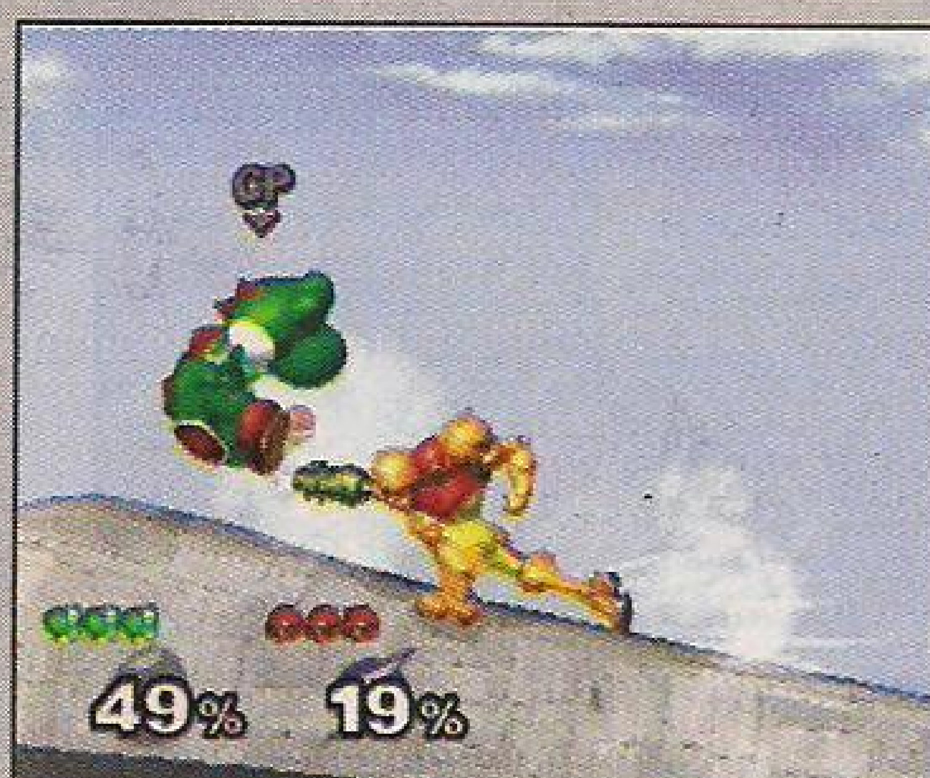


Sujeta a tu rival y arrójalo contra el suelo; presiona Abajo más A, corre hacia él y usa el Smash Arriba más A; cuando caiga, ten preparada una patada hacia Arriba, ahora elévalo de nueva cuenta, y para rematarlo salta y oprime Arriba y A.

Samus

Cuando tengas una buena oportunidad, corre y presiona A cerca de tu rival; así lo aventarás lejos; de inmediato lanza una bola de energía (previamente cargada, claro), y cuando la conecte, arroja un misil y corre; es difícil que esquive el proyectil, pero si lo hace, salta y presiona A para que saques fuego del cañón; al caer oprime A para rematarlo y mandarlo a volar.





Al igual que el combo anterior, da un golpe corriendo hacia tu oponente, después presiona Abajo en diagonal más A para elevarlo; ahora usa Arriba más B para dar varios golpes; gira y presiona A para alejarlo; termina la jugada con un misil o con la bola de energía. Ahora, si prefieres puedes alargarlo un poco más si en lugar de disparar vuelves a correr hacia él.



Ness

Esta jugada es muy simple, pero bastante efectiva; con un par de veces que la conectes tienes la pelea en la bolsa. Atrapa a tu rival y rebótalo contra el suelo; cuando salga disparado lanza fuego presionando Adelante más B; camina hacia él y dale un batazo con Adelante más A. Si eres hábil puedes darle hasta dos de estos ataques Smash, con lo que su porcentaje de daño aumentará más de 60%, así que como ves, es sencilla pero efectiva, te garantiza el triunfo.





Eleva a tu oponente con cualquier movimiento, ahora saca tu yo-yo oprimiendo Arriba más A; con esto saldrá hacia alguno de los dos lados, corre y deslízate presionando A, gira y dale una patada, ahora vuelve a deslizarte y termina la jugada con el bate. Es algo complicada y requiere mucha práctica, pero si la dominas podrás terminar las peleas de inmediato.







Pikachu

Al igual que el combo anterior, da un golpe corriendo hacia tu oponente, después presiona Abajo en diagonal más A para elevarlo; ahora usa Arriba más B para dar varios golpes; gira y presiona A para alejarlo; termina la jugada con un misil o con la bola de energía. Ahora, si prefieres puedes alargarlo un poco más si en lugar de disparar vuelves a correr hacia él., de ese modo logra un daño mayor.







Salta hacia tu oponente presionando Adelante más A , al tocar el piso marca Arriba y A, para que lo eleves; repite esto último las veces que creas necesario; ahora realiza un Smash hacia arriba, y antes de que caiga, remátalo con un Thunder o con un Smash.





Fox

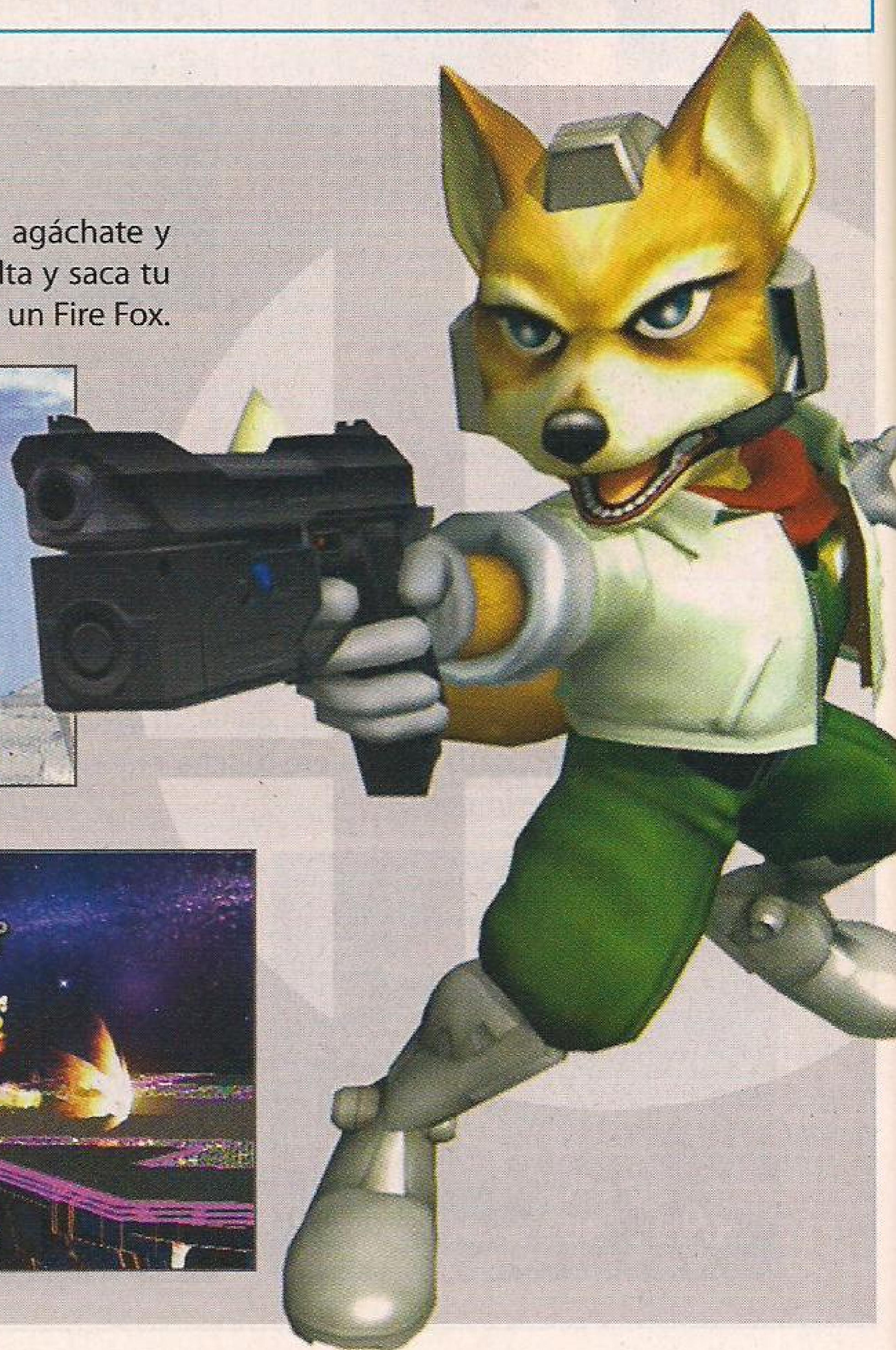
Dirígete a tu adversario y pégale con A para aventarlo; de inmediato agáchate y oprime A para elevarlo un poco; ahora dale un Smash hacia arriba, salta y saca tu reflector; justo al caer dale un par de patadas y bótalo con un Smash o un Fire Fox.





Salta y cae presionando A para marcar una patada de tornillo; al caer usa Arriba y A varias veces hasta que puedas alzarlo, conéctale un Smash y corre hacia él; dale una patada lateral y después un Smash hacia abajo; de ser necesario, ve hacia donde haya caído y usa Fire Fox o Reflector.



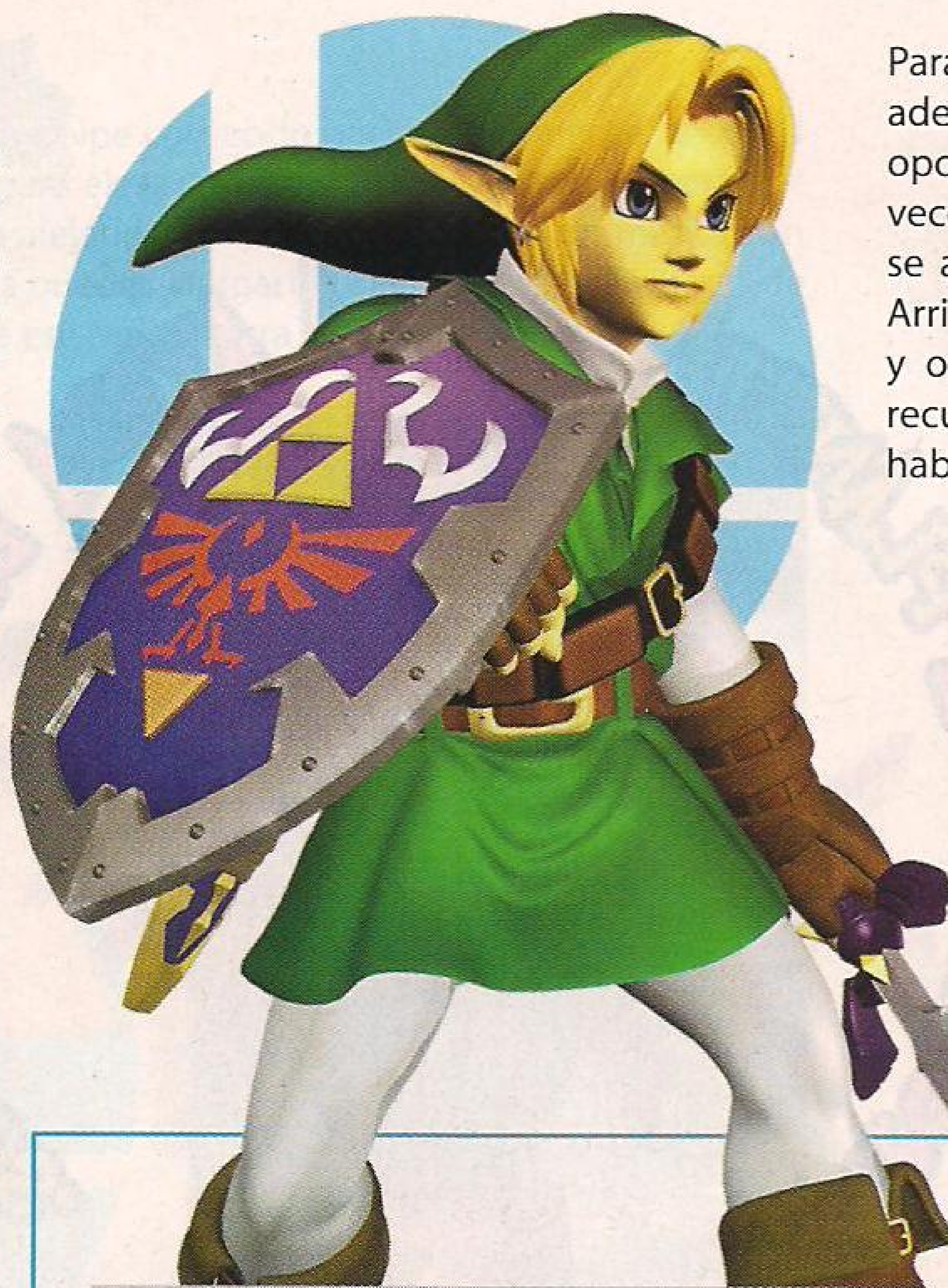


LINK

Marca Adelante más A para elevar un poco a tu oponente; ahora salta y dale un par de patadas; al caer sujétalo con tu longshot, lánzalo, salta, golpéalo y vuelve a sujetarlo; para terminar la jugada, rebótalo contra el suelo y después usa el Spin Attack; es muy complicada de perfeccionar, sobre todo en la parte de los agarres, pero cuando lo logres, tus oponentes estarán en graves aprietos.







Para este combo realiza un Smash hacia adelante cerca de una pared para que tu oponente pueda rebotar; golpéalo tres veces seguidas tratando de que regrese al muro; ahora, en el cuarto, oprime Arriba y A, con lo que se va a elevar; salta y oprime Arriba más A; antes de que recupere el control, usa el Spin Attack y habrás terminado con él.



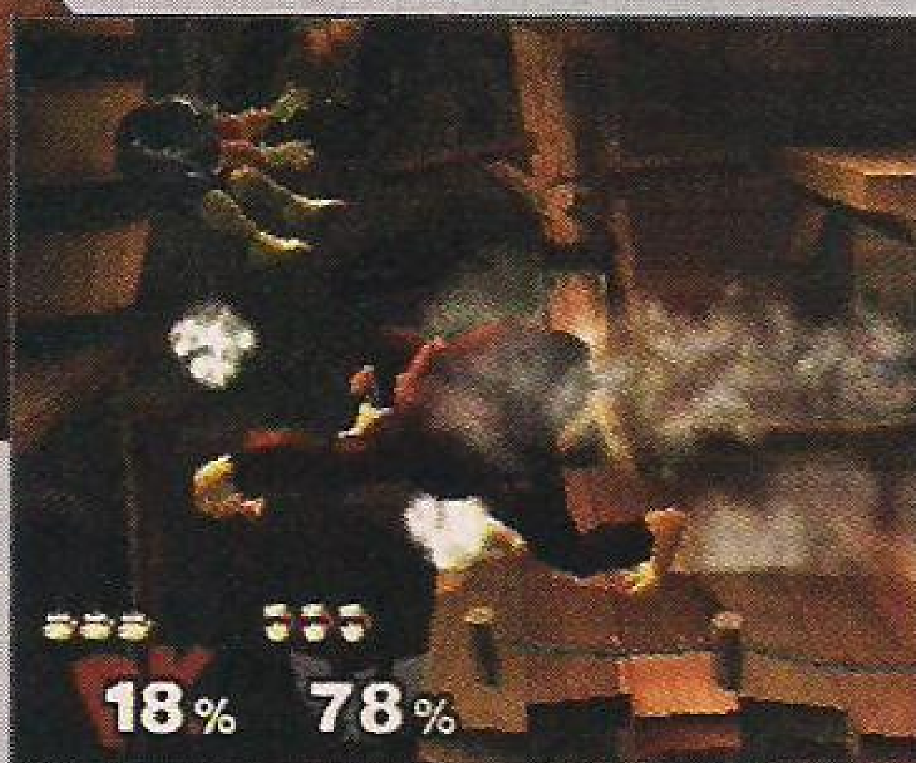
DONKEY KONG

Tienes que estar cerca de tu rival; comienza marcando Adelante más B para dejar clavado en el suelo a tu enemigo; ahora presiona Abajo más B varias veces hasta que salga rebotado; antes de que caiga oprime Arriba más A, esto lo volverá a elevar; repítelo tantas veces como te lo permita; cuando quieras terminar, sólo salta y conéctale Adelante más A.

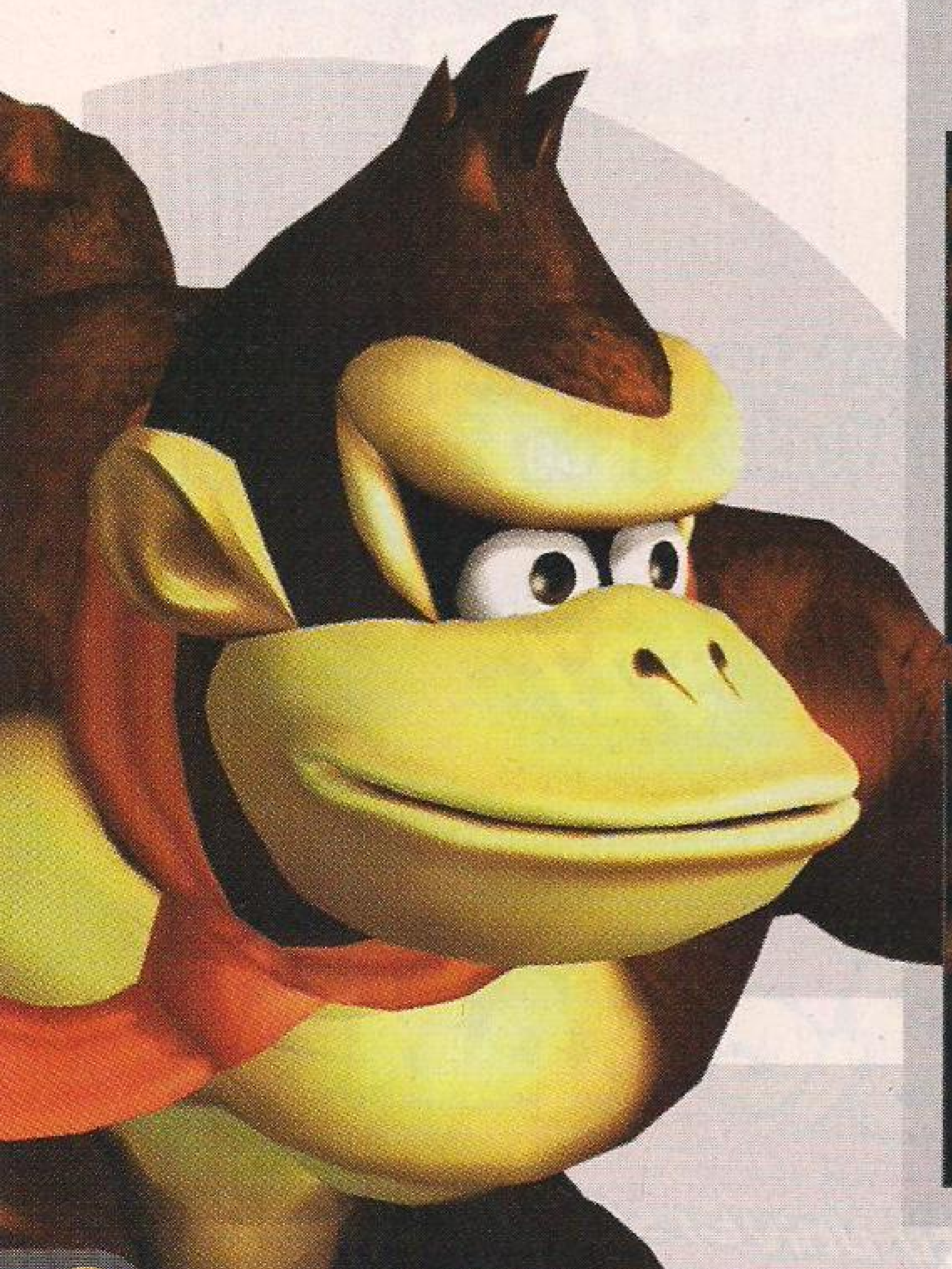








Carga el poder de tu puño; una vez listo, corre y patea a tu rival, gira y vuelve a patearlo hasta que lo creas conveniente para tus planes, ahora, antes de que caiga pégale con un par de ataques Smash hacia Adelante o Arriba; ahora salta, calcula bien el momento y suelta toda la furia que habías acumulado en tu brazo; con esto es seguro que lo saques de la plataforma de manera que ya no vuelva.



Captain Falcon

Esta jugada la puedes comenzar aunque estés algo lejos del rival; presiona Adelante más B, y sin titubear oprime Arriba más A tres veces continuas; darás dos golpes por cada movimiento; ahora salta presionando Arriba más A (con esto ya habrás ocasionado un gran daño); pero para poner la cereza en el pastel, oprime Arriba más B, para hacer explotar al adversario.







Oprime Abajo más B para que **Falcon** se lance; ahora date la vuelta y corre presionando A; al hacer contacto oprime Abajo y A, de manera que lo puedas alzar un poco; al caer pégale Arriba más A, salta y presiona lo mismo; cuando caigas espéralo con un Smash hacia adelante.





Peach

Aunque es un personaje lento, tiene muy buenas jugadas como ésta; debes conectarle dos golpes seguidos a tu rival mientras estés corriendo con A; ahora marca un par de Smash hacia Arriba para que alces a tu oponente, vuela un poco y presiona Adelante más B para darle el ataque más fuerte de **Peach**; al caer saca un nabo y lánzaselo de ser necesario.





Con Peach es muy recomendable usar nabos constantemente, ya que en ocasiones te puede salir uno especial que termina con el porcentaje de daño del oponente, es muy raro, pero puede llegar a pasar, así que no dejes de intentarlo durante tus batallas.

Marth

Cuando tengas oportunidad, corre y pégale con A a tu rival; sin perder un segundo, marca el Smash hacia Abajo (como golpea hacia ambos lados no tienes de qué preocuparte... le va a dar); ahora salta y presiona A; al caer oprime Adelante más B, y al hacer contacto aprieta A para aumentar el daño; si con esto no tiene suficiente, salta y presiona Adelante más A cerca de él para terminarlo.





Roy

Cuando hayas elevado a tu rival o esté cayendo, recíbelo con Arriba más A, enseguida salta y oprime Arriba y A; repite esto hasta que tenga un porcentaje elevado, en ese momento espera a que caiga, corre hacia él y aprieta Adelante más B, B, A, para un combo triple que causa mucho daño; con esto lo mandarás a volar; puedes esperar a que caiga para darle un Smash más de ser necesario.





Mewtwo

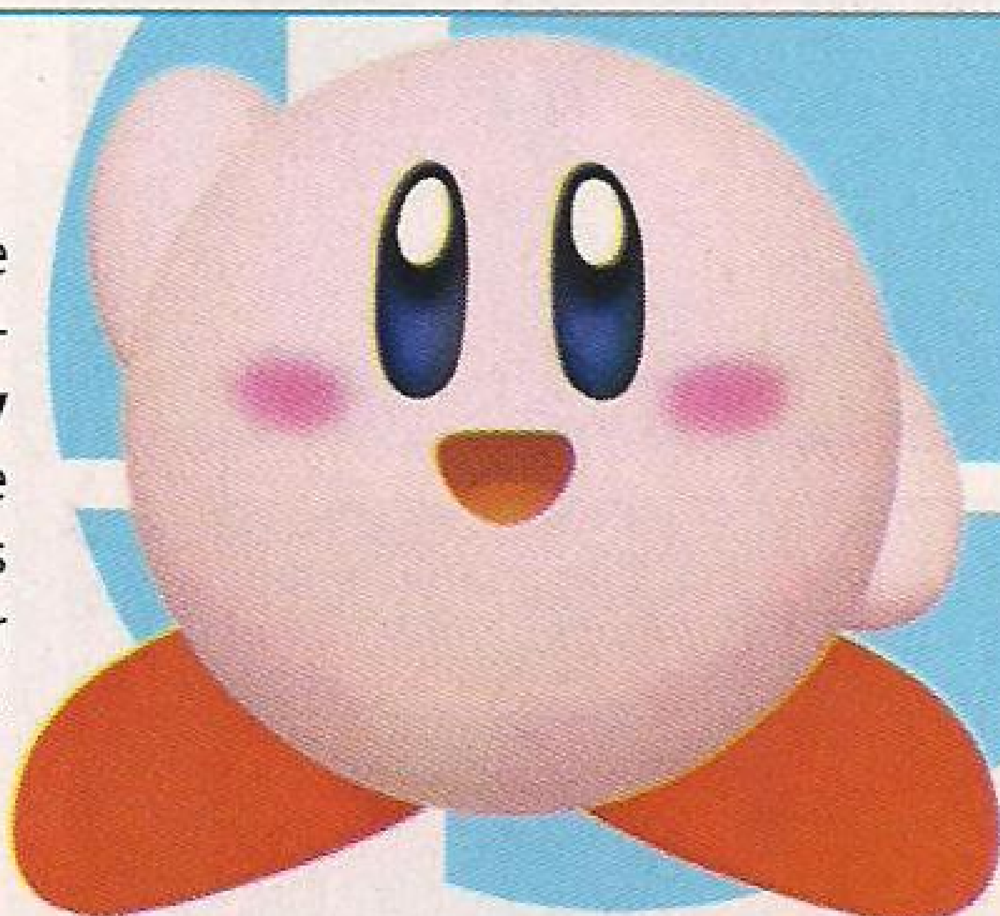
Este **Pokémon** es muy poderoso, sus ataques psíquicos son letales y este combo lo demuestra; cerca de tu oponente presiona Abajo más B para marearlo unos segundos, ahora oprime A para golpearlo con tu poder psíquico y al terminar realiza un ataque Smash; cuando vaya a caer sólo lanza una bola de energía y prácticamente estará fuera del escenario, de regresar colócate en la orila para golpearlo.





Kirby

A pesar de su aspecto inofensivo, **Kirby** puede dar buenas peleas, sobre todo si tienes jugadas como ésta: oprime Adelante y A, así **Kirby** se incendiará por unos momentos; repite ese movimiento tres veces, después marca dos Ataques Smash hacia adelante; para finalizar puedes usar Adelante más B, o saltar y presionar Abajo más B, con esto fácilmente causas un daño de más del 70%.







Super Smash Bros. Melee es un juego excelente, que llevó la serie a un nuevo nivel, donde la creatividad no tiene límites. Puedes crear combos simples o largos según lo requieras y lo mejor es que la mayoría son espontáneos, es decir, que los puedes ir creando en el momento justo de los duelos; eso es lo que lo vuelve diferente. Esperamos que estos Tips te sirvan para mejorar tu arsenal de jugadas o a terminar los Event Match, aunque si sigues teniendo problemas con ellos puedes escribirnos.



SUPER SMASH BROS. BRAWL

Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **HAL Laboratory Inc.**
Categoría: **Peleas**
Clasificación: **Everyone**
Año: **2008**
1 - 4

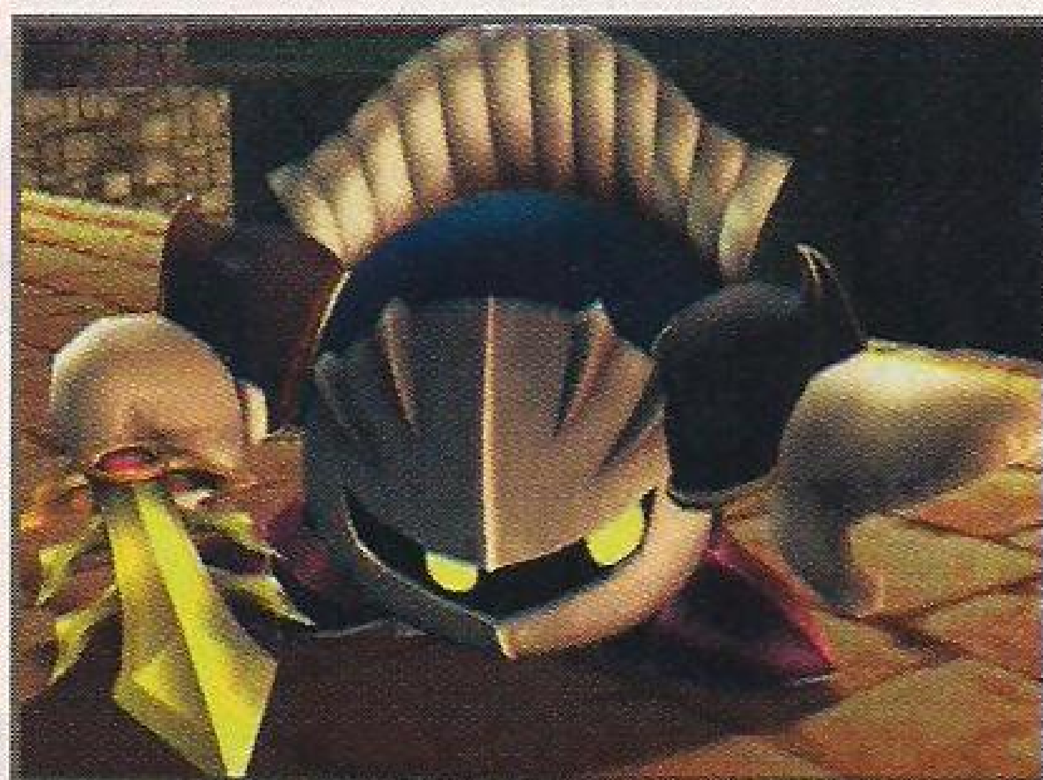


SUPER SMASH. BROS COMENZÓ COMO UN EXPERIMENTO Y AHORA ES UNA DE LAS CARAS MÁS FUERTES DE NINTENDO, ES MÁS, BRAWL PROBABLEMENTE SEA EL JUEGO DEL AÑO, LO CUAL HABLA DE LO QUE REPRESENTA EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS.

¡PREPÁRATE COMO NUNCA PARA LA PELEA!

Cuando jugamos **Super Smash Bros.** en el Nintendo 64 nos sorprendimos del grandioso concepto y diversión de este novedoso crossover; al llegar **Super Smash Bros. Melee**, simplemente no podíamos creer cuánto mejoró en lo relativo a gráficos, personajes y variedad. Ahora, después de una espera que se nos hizo casi insoportable, tenemos por fin en nuestras manos la tercera entrega de esta impactante serie que ha maravillado a muchísimos videojugadores alrededor del planeta, quienes a pesar de sus diferentes idiomas y procedencias, comparten el mismo asombro por un juego que no solamente se ve y juega mejor, sino que incluso ha sobrepasado las expectativas que teníamos antes de conocerlo.





Curiosidades

-**Sonic the Hedgehog** fue el personaje más solicitado para que apareciera en **Brawl**; fue confirmada su introducción en octubre de 2007.

-**Super Smash Bros. Brawl** es el primer juego de Wii en usar un disco de doble capa.

-En Norteamérica, **Brawl** vendió más de 874,000 piezas en su día de lanzamiento y 1.4 millones en la primera semana.

-En Japón, **Brawl** colocó 500,000 unidades en su día de lanzamiento y 820,000 en la primera semana.

-**Solid Snake** (**Metal Gear**) y **Lucas** (**Earthbound**) estaban planeados para aparecer en **Melee**, pero por cuestiones de tiempo, tuvieron que esperar hasta la salida de **Brawl**.

-Uno de los personajes que más fans hubieran querido ver en acción, es Ninja, de la serie Metal Gear, quien sí aparece en el juego pero como un ayudante solamente... bueno, eso es mejor que nada, además tiene un gran diseño.

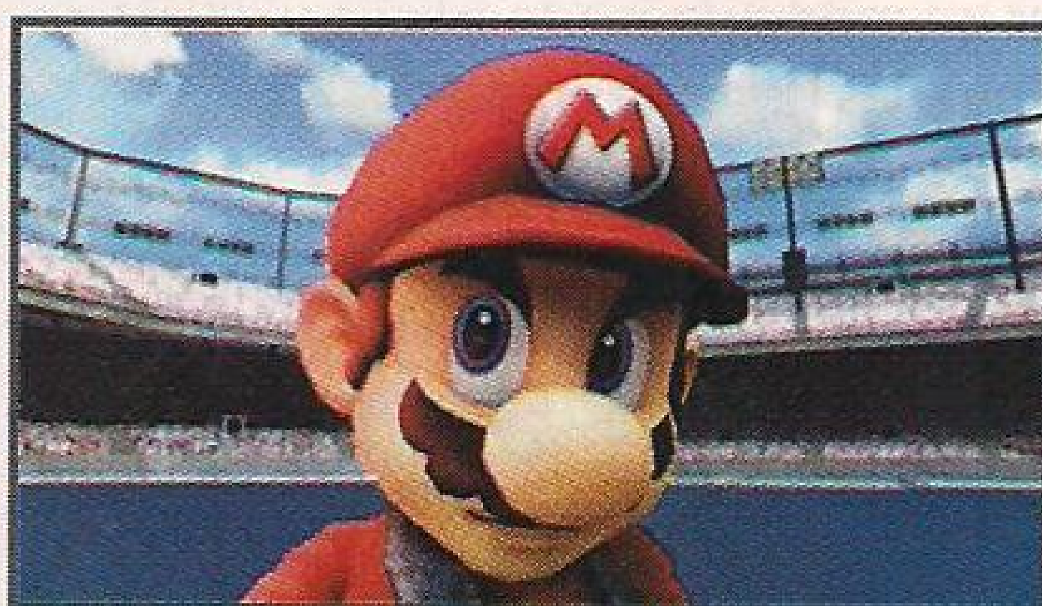
Un clásico desde antes de estar a la venta

Super Smash Bros. Brawl es, al igual que sus dos predecesores, un juego de peleas en 2D con escenarios, gráficos y ambientes completamente desarrollados en 3D, en donde pueden participar hasta cuatro personas de manera simultánea para ofrecer un estilo de juego distinto a la mayoría de los títulos del mismo género. Como ya es costumbre en la serie **Smash**, aquí verás enfrentarse en combate a muchos personajes provenientes de las franquicias más populares de Nintendo; pero eso no es todo: por primera vez en la saga, peleadores de juegos de licenciatarios han sido traídos a demostrar su valía en las feroces contiendas en las que solamente los más fuertes y hábiles logran vencer.



Nuevo y mejorado

En su forma más básica, **Super Smash Bros. Brawl** es sumamente parecido a sus predecesores, pues comparte muchos de los elementos y modos de juego que han sido tan bien recibidos por los jugadores; se trata de causarle el mayor daño a tus oponentes para lograr mandarlos fuera del terreno de juego con un poderoso ataque, pero como siempre, Nintendo ha puesto mucho énfasis en ofrecernos algo más para que realmente valga la pena adquirir esta secuela. Pero no te preocupes, **Brawl** conserva su estilo simple y divertido de controlar a los personajes y realizar los movimientos y ataques especiales para que sea apto para todo tipo de videojugadores, así que no tendrás que preocuparte por memorizar una secuencia de botones.





¿Realmente debo tenerlo?

Nuestra respuesta a esta incógnita sería simplemente que no debes perdértelo por nada del mundo, pero seguramente quieres saber qué tanto conviene invertir tu dinero en **Brawl** si estás contento y satisfecho con la magnificencia de **Melee**. Es obvio que no quieres tener a la nueva "**Stacy Malibu**" sólo porque el sombrero es nuevo, así que vamos a darte un pequeño tour por el maravilloso mundo de **Brawl** para platicarte todo lo que tiene para ofrecerte esta increíble aventura. Como entremés te diremos que además del modo tradicional de los juegos de pelea, que es agarrarte a guamazos con los demás competidores hasta vencer al último enemigo, **Brawl** ofrece un modo nuevo en la serie conocido como *The Subspace Emissary*, el cual es un *beat ´em up!* con historia y mucha acción en donde podrás llevar al personaje que elijas a una jornada por diversas etapas; imagínate que es una especie de **Final Fight**, pero con **Mario** y sus amigos.

"Nos vemos a la salida"

El principal atractivo de la serie **Smash** es sin lugar a dudas la opción *multiplayer*; siempre es agradable organizar la reta e invitar a tus parientes y amigos a una buena pelea, y por experiencia todos sabemos que entre más gente se reúna, mejor. Por fortuna, desde la primera entrega hemos podido estar hasta cuatro personas jugando de manera simultánea en las peleas de **Smash Bros.**, y como era de esperarse, en **Brawl** también podemos disfrutar de las golpizas entre cuatro, cada uno con su respectivo control para que no haya confusiones ni malos entendidos, claro está. Ahora bien, nos gustó mucho que por fin podemos jugar en línea gracias a la Nintendo Wi-Fi Connection y medir nuestra pericia en contra de jugadores de cualquier parte del mundo. ¡Conecta tu Wii y demuestra tu verdadero nivel!





¿Cómo se juega?

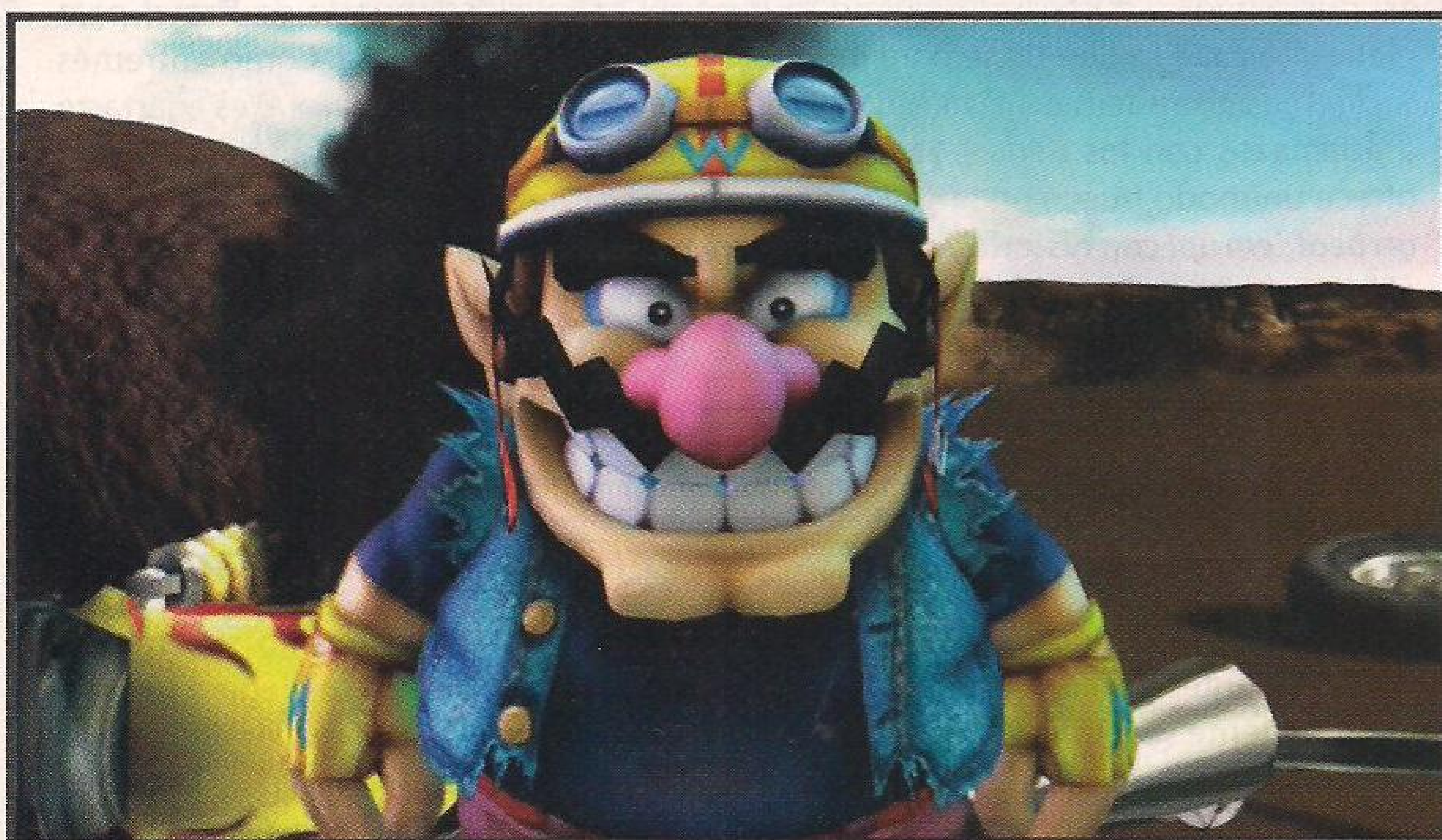
Brawl emplea el mismo sistema de batalla; tu objetivo es elegir a un personaje y causarle el mayor daño posible a tu o tus oponentes para lanzarlos fuera del área de juego. Continuando con la tradición, no hay barras de energía, sino contador de daño, el cual ahora llega hasta el 999%; mientras más porcentaje tengas, más lejos serás enviado a volar y te será más complicado regresar al escenario. Cuando un peleador es arrojado fuera y no puede volver, pierde una vida o punto, dependiendo de la configuración o modo de jugar. Afortunadamente, puedes jugar usando el Remote y el Nunchuk del Wii, el Remote solo, el control clásico o el de Nintendo GameCube, así que tú eliges.

ÍTEMS Y DEMÁS

Otros elementos que regresan son los ítems y accesorios para recuperar energía y atacar durante los enfrentamientos; muchos son los mismos de las versiones anteriores, mientras que otros son nuevos. Algunos de los conocidos tienen mejoras tanto estéticas como en su efecto. Hay dos tipos básicos de ítems, los Assist Trophies y las Pokéballs; estas últimas invocan a un **Pokémon** temporalmente que ayuda a quien abrió la bola; por lo general, los **Pokémon** que aparecen son invencibles y lo mejor es evadirlos a toda costa. Un jugador experimentado puede emplear los ítems a su favor para poder atacar a sus oponentes y sacarles todo el provecho posible, pero debes recordar que también se puede configurar la aparición de los ítems de acuerdo con las exigencias de los participantes; a veces es más divertido combatir sin usarlos, y otras, elegir clases específicas para crear un modo de juego nuevo y divertido. Como siempre, en los juegos de esta serie tú puedes poner las reglas.







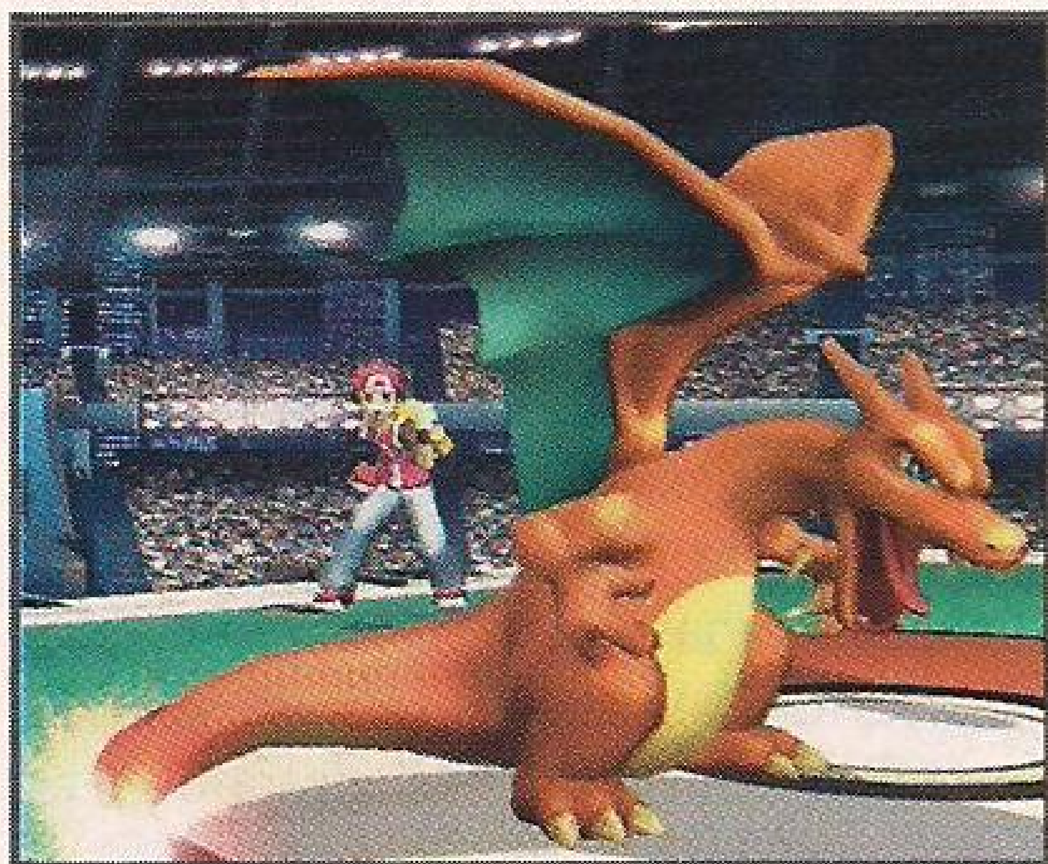
UNA GRAN VARIEDAD DE MODOS

Además de los que ya te mencionamos, **Brawl** tiene otras variantes para que compitas con tus cuates y parientes; recuerda que además de esto, tú puedes cambiar la configuración de los combates para crear tus propias contiendas en Special Brawl; las opciones a personalizar tienen mucha más libertad que nunca.



Puedes elegir diversos elementos a la vez para tener siempre un reto distinto. También puedes organizar tus propios torneos en Tourney Mode, en donde podrás crear una lista con muchos oponentes humanos o controlados por el CPU y que se vayan eliminando hasta que quede un solo ganador, así que por opciones de juego no vas a tener problemas, puedes jugar por años enteros.



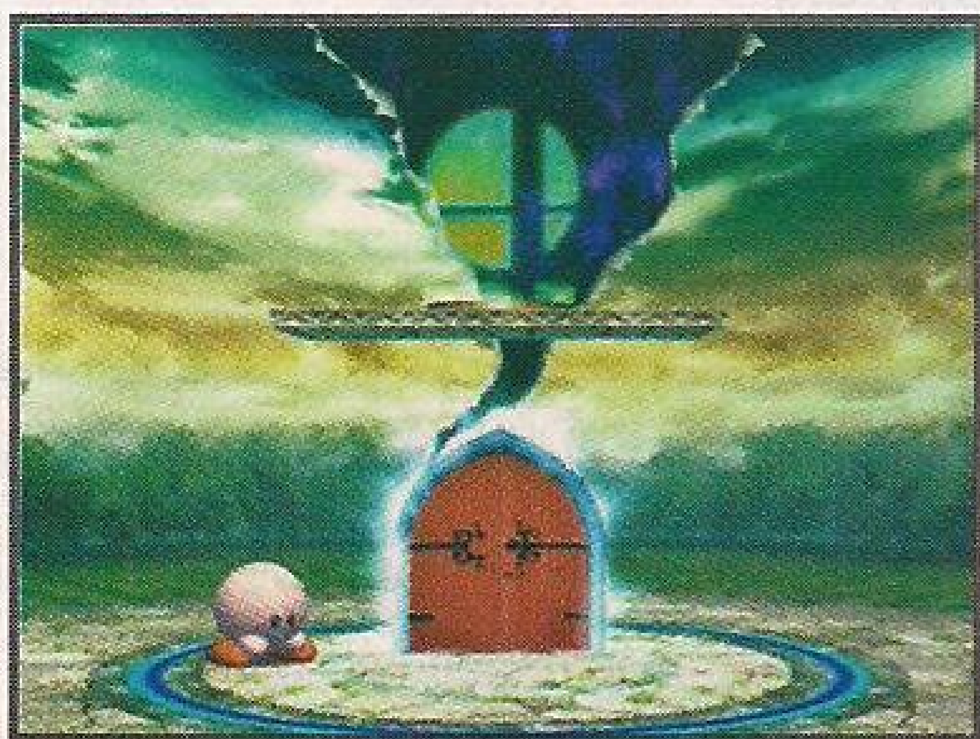


EVENTOS

Al igual que en **Melee**, en **Brawl** encontrarás varios eventos que te ponen en situaciones específicas que deberás superar de cierto modo según sus condiciones. Necesitarás eliminar a varios peleadores en un tiempo definido, o bien utilizando un ataque en especial (por ejemplo). Como recordarás, pasar ciertos eventos en **Melee** requería de muchísima habilidad, mientras que otros eran casi puro cotorreo; pues en **Brawl** te encontrarás con todo tipo de eventos también, pero ahora son sesenta y dos los que deberás conquistar. Lo que nos pareció mejor de todo esto es que 22 de ellos son cooperativos, así que tendrás que tener el apoyo de tu hermano, cuñado, amigo o del primito que viene de visita para pasarlos. Lass situaciones que deberás completar son de lo más variado, con objetivos raros con respecto a lo que vimos en **Melee**.

Elimina al mal haciendo equipo

Muchos de ustedes ya debieron haber terminado la modalidad de aventura, pero para aquellos que aún no han adquirido este juegazo, les vamos a platicar un poco de él para que se quiten todas las dudas que pueda tener al respecto. Todo inicia cuando se está realizando un torneo galáctico en el que de la nada llegan varios invasores con un solo propósito; convertir a los personajes de Nintendo en figuras de plástico para formar una gran colección.



Lógicamente nuestros héroes como Mario, Pit, Zelda y Link no se van a quedar de brazos cruzados para ver cómo los vuelven simples objetos, así que se dan a la tarea de combatir a los invasores, para posteriormente darse cuenta de que quien está detrás de todo son Bowser, Ganon y Wario... o al menos eso parece.



¿Qué tal? ¿te gustó la historia? realmente es sorprendente, lo que te acabamos de contar es tan sólo el principio de una gran aventura, mientras avances te enterarás de muchas sorpresas que te provocarán diferentes sentimientos. Un detalle interesante, es que a lo largo de la trama, no vas a ver ni un solo comentario por parte de los personajes, todo te será relatado por medio de secuencias FMV, lo cual es un gran acierto, ya que no importando la edad del jugador, comprenderá perfectamente lo que ocurra.



Avanza con precaución

El modo de juego es parecido a lo que vimos en el Adventure Mode de su antecesor, sólo que ahora los enemigos son más complicados, no bastará un golpe para terminarlos; a esto agrégale que los niveles son enormes, puedes pasar varios minutos intentando encontrar la salida. El Melee podías completarlo en menos de una hora; para finalizarlo en Brawl al 100%, deberás emplear un aproximado de 10 horas de juego, imagínate, hay juegos de disparos en otras consolas que no duran ni cinco. Otro punto que debes tomar muy en cuenta, es que cada misión tiene diferentes puertas ocultas, en ellas encontrarás diversos ítems como stickers o trofeos.





MINIJUEGOS

Siempre es bueno tomarse un pequeño descanso con un minijuego para librarse de la presión de las peleas en Stadium Mode. Regresa el popular Home-Run Contest, los desafiantes Target Smash!, en donde ahora cada personaje tiene cinco distintas escenas en donde deberá romper los blancos en el menor tiempo posible, pero lo mejor de todo es que varias de estas modalidades las puedes jugar en línea.





TROFEOS Y COLECCIONABLES

La sensación de **Super Smash Bros. Melee**, los trofeos, regresan en **Brawl**. Al igual que en la versión anterior, contienen historias y descripciones de sí mismos o del juego del cual provienen. Además de los trofeos, puedes conseguir calcomanías del arte de varios videojuegos; estos ítems pueden ser usados en el modo The Subspace Emissary para dar más habilidades a los personajes. También puedes conseguir CD con música del juego para que la disfrutes en el momento que gustes. Todos estos coleccionables se pueden obtener de varias formas, incluyendo cuando te conectas en línea para combatir o estar en las peleas como espectador. ¿Crees tener lo necesario para conseguir absolutamente todos los trofeos y calcomanías?



PERSONAJES

SSBB incluye a 35 personajes elegibles, algunos tienen alguna versión alterna que se controla de manera distinta. Muchos de ellos regresan de **Super Smash Bros.** y de **Melee**, pero hay varios nuevos, y lo mejor, de otras compañías. Algunos de los peleadores han recibido una actualización para que vayan más de acuerdo con sus apariciones más recientes, como **Link** y **Fox McCloud**; otro ejemplo es **Samus**, tiene la habilidad de cambiar en su forma de **Zero Suit Samus**.



NUEVOS ROSTROS

En **Brawl** llegan peleadores que jamás habían participado en la serie, como **Diddy Kong**, de la saga de **Donkey Kong**, e **Ike**, de **Fire Emblem**. También están **Pit** y **Wario**, quienes representan a sus propias franquicias; pero no cabe duda que los personajes que más polémica y expectativa crearon en **Brawl** son **Sonic the Hedgehog** y **Solid Snake**, quienes tienen ataques y movimientos adaptados para su aparición en **Super Smash Bros. Brawl**. Su participación es todo un acontecimiento, pues se trata de personajes de Sega (antiguo rival de Nintendo) y Konami, respectivamente, lo que deja ver lo importante que es para las compañías este juego, que desde ahora ya es un grande no sólo del Wii, sino de toda una generación y como tal será recordado.

CADA VEZ MEJOR...

Super Smash Bros. Brawl superó por mucho a sus predecesores; es una excelente opción por su variedad de modos de juego, personajes elegibles y divertido *gameplay*, por lo cual no podemos dejar de recomendarlo para elevar la calidad de tu colección de juegos. La incursión de peleadores de otras licencias es algo sin precedente, que da pauta a la especulación de cuántos y cuáles personajes de otras series pueden participar en una futura secuela, si es que la hay. Sería genial ver más héroes y villanos de Konami y Sega, pero mientras soñamos con ese día, tenemos mucho que hacer con todo lo que **Brawl** tiene para los videojugadores.



Torneo Super Smash Bros. Brawl

Nintendo y Club Nintendo lo presentamos el 7 de marzo (2 días antes de su lanzamiento en América).

Una vez más los lectores de Club Nintendo se llevaron la primicia al conocer antes que muchos jugadores en México el título más esperado de los últimos años. Con el apoyo de Latamel (distribuidor oficial de Nintendo en México) llevamos a cabo este gran evento en nuestras oficinas.

La convocatoria

Una vez que cerramos con Nintendo y Latamel el evento y la fecha, nos enfocamos a difundir este torneo por medio de nuestra página web y Foros CN. La respuesta no se hizo esperar y el día de inicio de solicitudes, nuestra bandeja de entrada de correos se saturó desde el primer minuto. Era algo que ya nos esperábamos por la convocatoria que siempre ha tenido esta gran serie de Nintendo.

La llegada

La cita fue el día 7 de marzo a las 16:30 hrs. La gente fue llegando desde temprano, lectores, invitados especiales y más, convivieron en el salón preparado con nueve interactivos de Wii. Ingresaron como llegaron y el juego libre comenzó hasta que todos estuvieran en el área de batalla. Las caras de todos los que conocieron este día el título fueron de gran emoción y no era para menos, el **Super Smash Bros. Brawl** era una realidad.

Fotos Patricia Yáñez / Toño Rodríguez



Los invitados se adaptaron muy rápido al modo de juego con el Wiimote y Nunchuck, y parece que muchos los utilizan ahora en lugar del control de GCN.



La gente que asistió a conocer el **SSBB** estuvo asistida en todo momento por la gente de promoción de Nintendo en México. ¡Gracias y saludos a todos ellos!

Juego libre

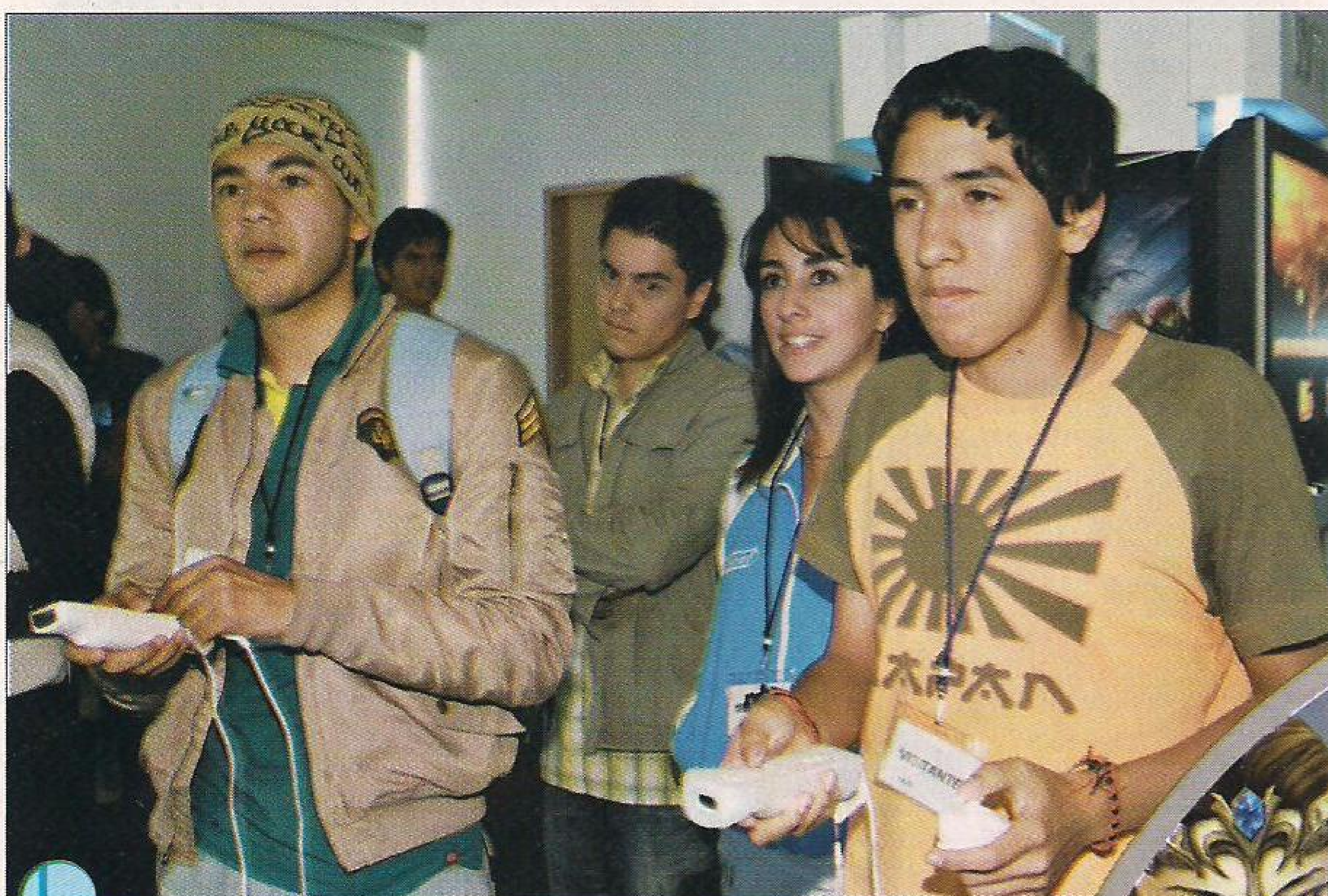
Como lo comentamos anteriormente, previo al torneo tuvimos unos minutos de juego libre para que los asistentes conocieran y se acostumbraran al título. Al parecer, muchos de los que vinieron ya estaban muy familiarizados con el **Super Smash Bros. Melee** que tiene un modo de juego muy similar a esta nueva entrega. Poco a poco el nivel de peleas fue subiendo de tono, los gritos de euforia se hicieron escuchar en todo el salón y todo se fue dando para que a las 17:30 hrs. pudiera comenzar el primer torneo oficial de **Super Smash Bros. Brawl** organizado por Nintendo y Club Nintendo en México

Torneo

Ya con el conocimiento de personajes y escenarios por parte de los fans de la revista, comenzamos el torneo con 48 personas a eliminación directa 2 contra 2, teniendo como regla 3 vidas. Lo hicimos así para que no hubiera los comentarios de siempre en este tipo de juegos: ¡Me echaron montón y me sacaron porque eran cuates! ¡Ellos vienen juntos, ya se conocen y siempre pasa eso! Así la gente quedó bastante conforme y fue la habilidad de cada uno de los participantes la que los hizo avanzar o salir de este primer torneo oficial de **Super Smash Bros. Brawl**.



Los afortunados asistentes pudieron conocer bastantes escenarios de **Super Smash Bros. Brawl** durante el evento.



Concentración absoluta para las batallas.





Uno de los escenarios más divertidos y locos es el de **Mario Kart**, lo más seguro es que para estas alturas ya sepas de lo que estamos hablando ¿o no?



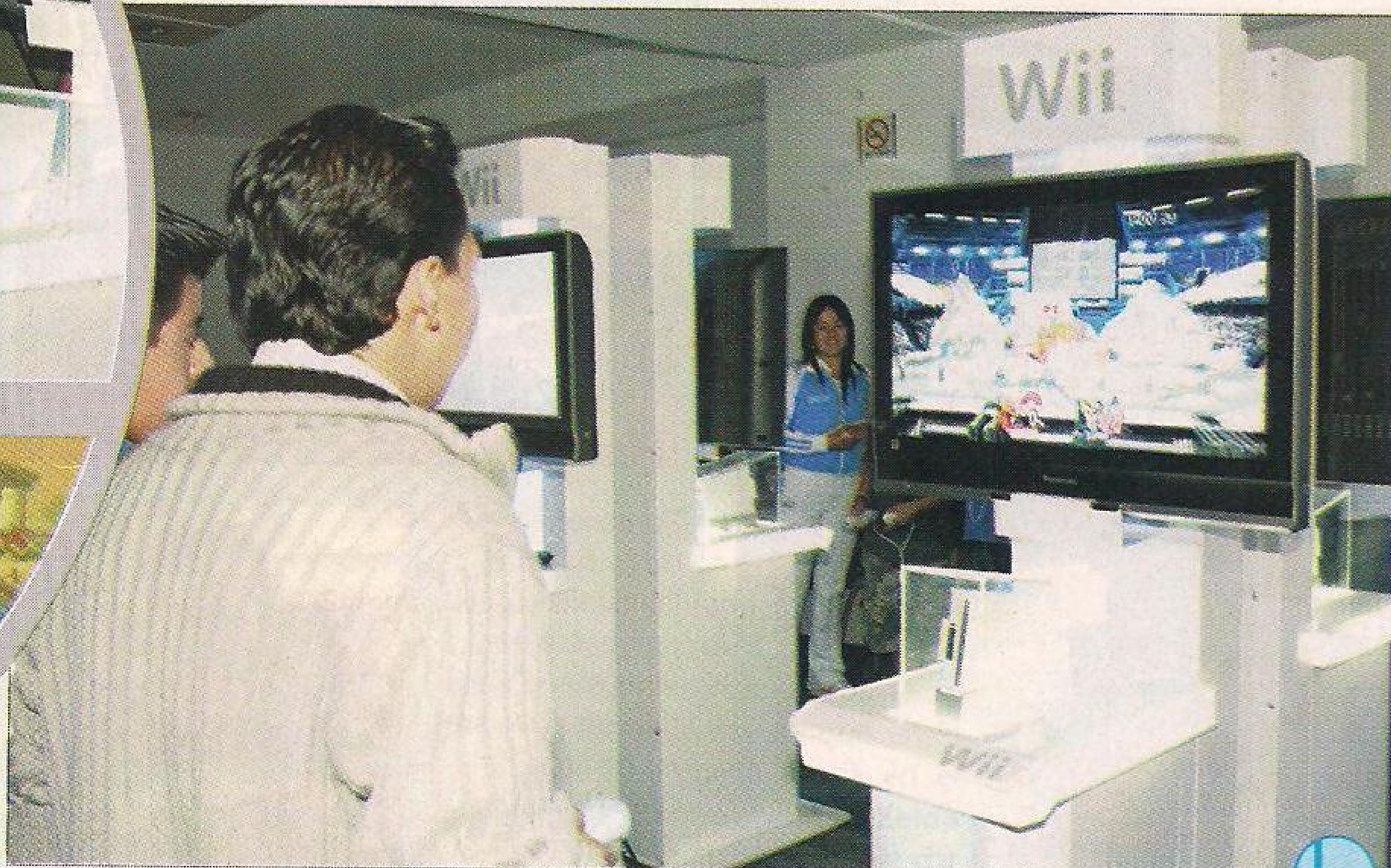
Poco a poco los eliminados fueron dejando su lugar en la competencia, pero esto no significó dejar la diversión, ya que de los nueve interactivos instalados en el lugar, 5 fueron dedicados a juego libre y los 4 restantes se utilizaron para el torneo. Así, los que no pudieron avanzar en la competición, siguieron disfrutando de la locura de **Super Smash Bros. Brawl**. Por cierto, qué gusto nos da ver a niños acompañados por sus papás. Con esto seguimos mostrando la unión que nos puede brindar un videojuego, chicos y grandes compartiendo un buen rato de retas.

Finalistas

El torneo se hizo viejo y los cuatro finalistas estuvieron listos para competir por los tres primeros lugares. Cabe mencionar que una de las mejores peleas la protagonizaron dos chavas, y fue una lástima que no pudieron llegar más lejos, pero lo que sí demostraron es que compiten de igual a igual y que sin ningún problema pueden dejar fuera a cualquiera. Para las dos batallas finales las otras consolas se vaciaron y todos se agruparon para ver a los que se llevarían la gloria del torneo. Por un lado Erick Hernández VS. Jorge Baltazar, y por el otro, Alejandro Garmendia VS. Iván Aguirre, de ahí salieron Jorge y Alejandro para disputarse el tercer lugar y Erick e Iván por la supremacía. Posiciones: Primer lugar: Iván, Segundo lugar: Erick, y Tercer lugar: Jorge.



La emoción no solamente la mostraron los competidores, también los papás presentes se contagiaron de la alegría del juego.



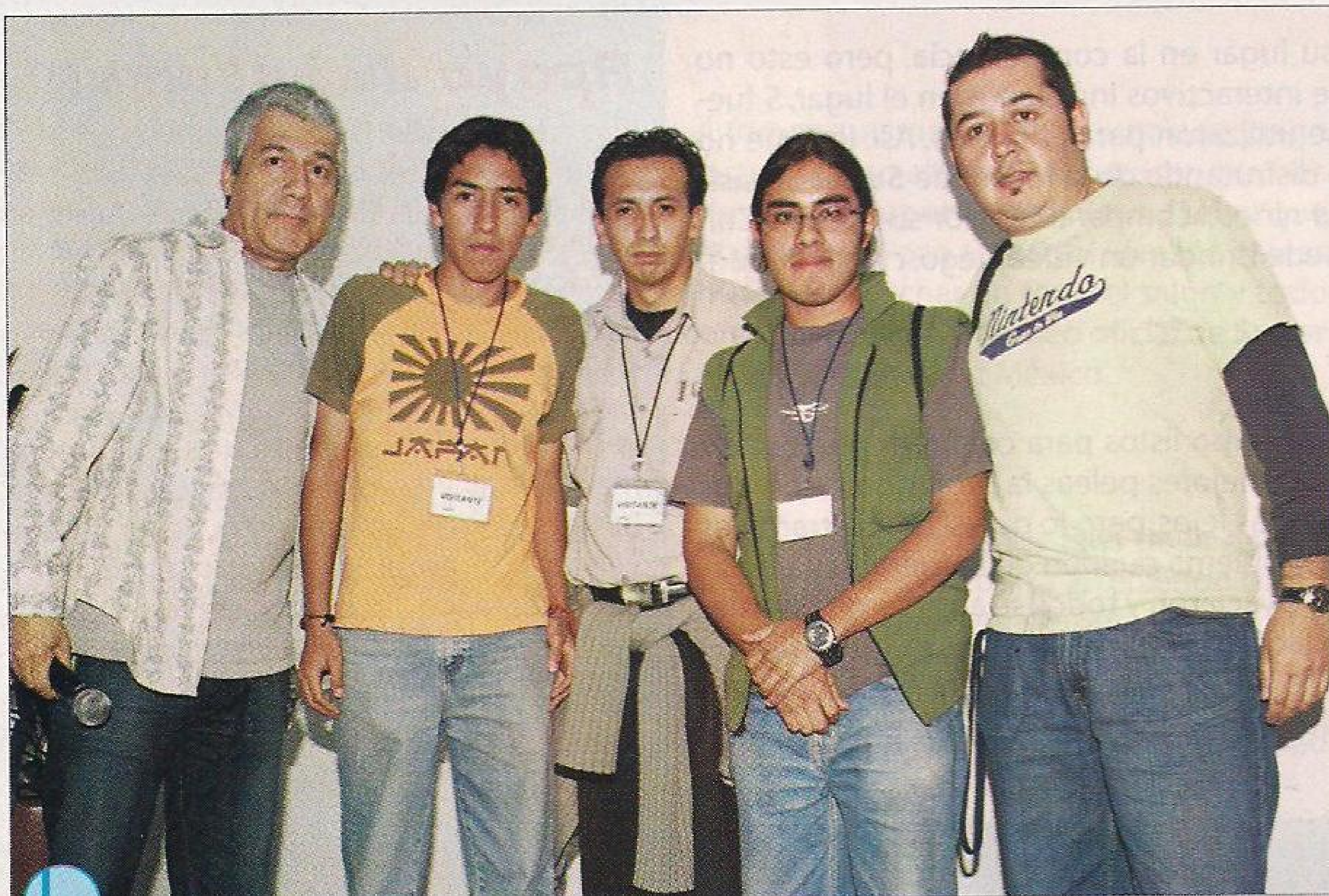
Tres horas y media de combate en **Super Smash Bros. Brawl**. No se podía pedir nada más en este día dedicado a los lectores de la revista oficial de Nintendo en México.

Apoyo de Latamel

Tal vez muchos no han escuchado de esta compañía, algunos otros sí. Latamel es la empresa encargada de distribuir en México los productos de Nintendo, ellos tienen trabajando en nuestro país algunos años ya. Nuestra relación es muy cercana y siempre estamos en contacto para promover la marca; ha resultado una muy buena mancuerna y seguiremos trabajando así. Los que asistieron a nuestra fiesta de aniversario 16 en el Hard Rock se pudieron dar cuenta de lo que podemos llegar a hacer. Queremos aprovechar este espacio para reiterarles nuestro agradecimiento por el apoyo tanto para nosotros como para nuestros lectores.



Las chavas y los chavos de promoción que apoyan a Nintendo siempre nos brindan alegría y color en los diferentes eventos.



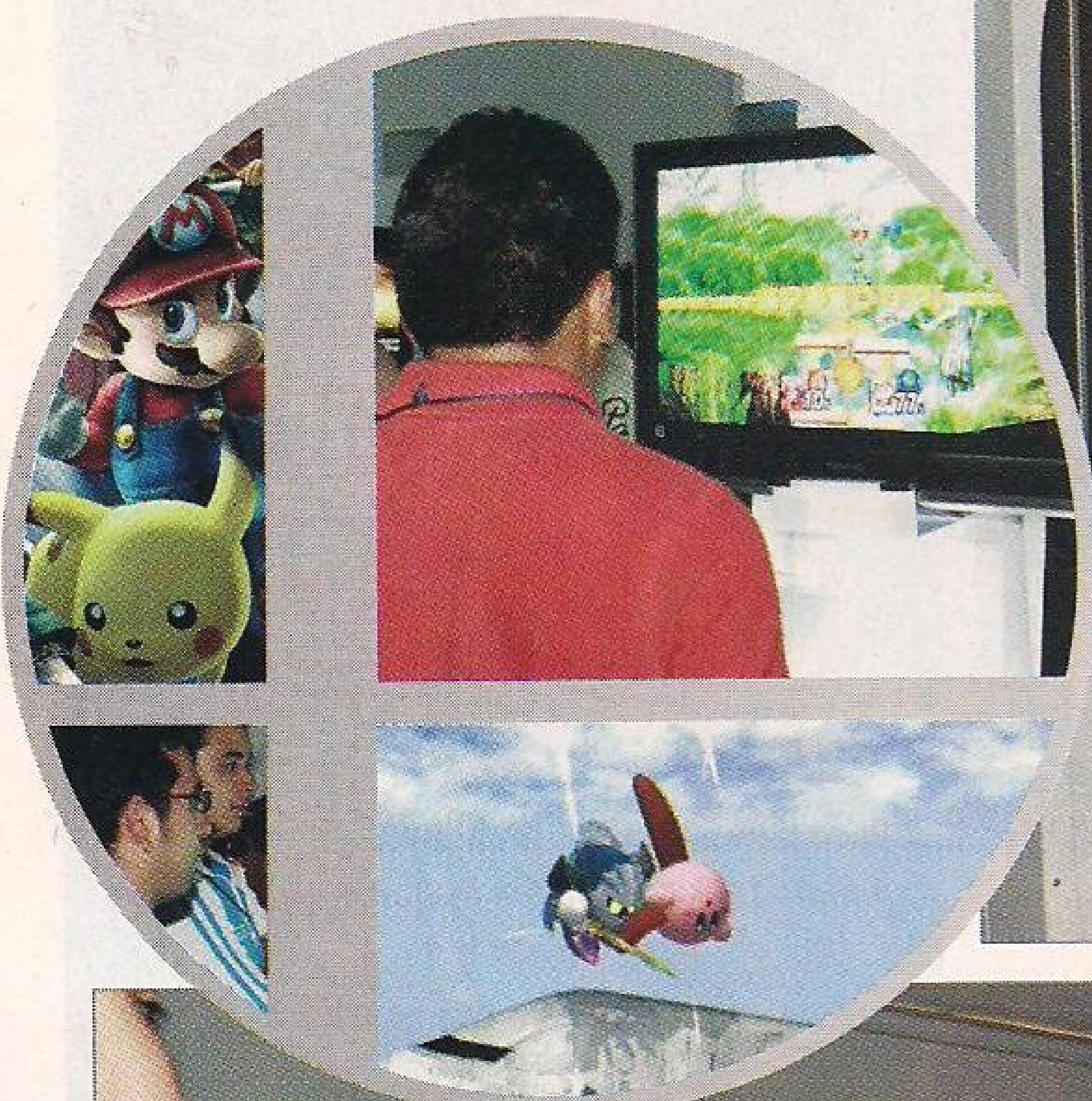
Los tres ganadores con Pepe Sierra y Toño Rodríguez, de izquierda a derecha: Jorge Baltazar, Ercik Hernández e Iván Aguirre.

Ganadores

Para las 19:30 hrs. conocimos a los ganadores del torneo; los tres afortunados subieron al estrado para ser ovacionados por la multitud presente. La verdad estos chavos se la rifaron muy bien, se ganaron sus premios sin lugar a dudas.

¿Y los premios?

Se preguntarán: ¿además de conocer el juego antes del lanzamiento entregaron premios? Pues sí, a los ganadores les entregamos una copia de **Super Smash Bros. Brawl**, pero no crean que así nada más, no, el juego está autografiado por Masahiro Sakurai, desarrollador del juego; nada más ni nada menos. Sólo 5 juegos así existen en México y Club Nintendo regaló 3. Para el primer lugar habrá también un **Mario Kart Wii**, en cuanto salga obvio.











Por razones de fechas de lanzamiento del juego, este se les entregó unos días después en las oficinas de Club Nintendo. ¡Cumplimos!



TOP 10 PERSONAJES

1 Mario

¿Alguien tenía alguna duda? En cualquier Top Ten de personajes de **Smash Bros. Mario** siempre será el número uno, y no sólo porque sea el emblema de Nintendo, sino también porque en verdad es el peleador ideal para comenzar a jugar **Smash Bros**. Además, una vez que lo perfeccionas puedes hacer combos de todo tipo, enfrentando al personaje que sea, y nunca estarás en desventaja ya que sus movimientos pueden neutralizar cualquier ataque enemigo, lo que lo convierte de inmediato en uno de los participantes más completos del juego.





2 Fox

Uno de los personajes que más popularidad tienen en esta serie es **Fox McCloud**; gracias a su velocidad puede crear combos largos sin necesidad de estar muy cerca de sus oponentes, lo cual es una de sus principales cualidades; de hecho, de no ser por **Captain Falcon**, sería el personaje más rápido del juego; no cualquiera puede jugar con él, pues es un peleador para jugadores avanzados, y aunque su fuerza es media, la compensa bastante con su variedad de ataques, que incluyen una pistola de rayos láser.



3 Link

El héroe de Hyrule entra también en este selecto grupo de personajes consentidos; en su primera aparición, a pesar de su fuerza, pocos eran los que lo podían elegir, ya que su "regreso" con Arriba más B era demasiado corto, dando por resultado que pudieras salir del escenario con muy poco porcentaje de daño, pero eso fue resuelto en la secuela, donde por si fuera poco se agregó el hecho de que pudiera sujetarse con el longshot.



4 Pikachu

La familia de los **Pokémon** está bien representada en la lista por el carisma de **Pikachu**; la mayor virtud de este personaje es su tamaño, ya que al no ser muy grande, puede esquivar fácilmente los ataques de sus contrarios, al mismo tiempo de que puede dar algunos golpes mientras escapa. El *Thunder* representa su mayor fuerza ya que puedes dañar a rivales que estén lejos de ti... ideal para cuando alguien intenta volver al campo de batalla.



5 Samus

Desde su primera aparición en Nintendo 64, **Samus** demostró que el llamado sexo débil no lo es tanto; y es que gracias a todos sus movimientos, la hicieron una rival bastante complicado de vencer, además de que en el inicio fue la única mujer que aparecía en el juego. Se puede decir que le abrió camino a **Zelda** y a **Peach**. Su traje le daba gran fortaleza, para resistir como para dar golpes, pero ahora nos enseñará que tiene la misma capacidad sin su equipo.



6 Sheik

A pesar de que no es de los veteranos, **Sheik** ganó popularidad de inmediato; y no era para menos, sobre todo si tomamos en cuenta el papel que tuvo en **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**; verlo en **Meele** fue igual de impactante que ahora ver a **Pit**, por ejemplo. Su mayor ventaja es la velocidad, la cual es esencial para lograr un buen combate, debido a que sus ataques son principalmente de contacto.



7 Ness

Este niño es el personaje más complicado de controlar de toda la franquicia; dominarlo es para expertos, de cierto modo se puede decir que es la culminación de tu experiencia en **Smash Bros**. Sus poderes psíquicos son de lo mejor que hemos visto; puedes atacar a distancia o cerca, y por si fuera poco, puedes controlar la dirección de algunos de sus poderes, lo que aunado a su yo-yo te deja sin alguna oportunidad.



8 Snake

Con un historial tan completo como el de este héroe, era un hecho que se colocaría rápidamente dentro de los mejores personajes del título y es que cualquiera que haya jugado **Metal Gear: The Twin Snakes** se vuelve loco por controlarlo. Sus movimientos dejan ver toda su destreza usando armas, desde minas hasta lanzacohetes, todo con una precisión sorprendente.



9 Captain Falcon

Para definir a este personaje basta una palabra: "velocidad". Ideal para planear jugadas sorpresa, pero lo mejor es que además posee una gran fuerza, casi a la par de **Donkey Kong**, y si no nos crees basta que te pegue con su ataque normal presionando B, y verás lo que es auténtico poder. No ha faltado a ninguna cita, **Brawl** es su tercera aparición y dejará claro que sólo hay un camino... el de la victoria.



10 Sonic

Se dice que este personaje aparecería desde la versión de Cubo, aunque por problemas finales ya no se pudo incluir, pero como haya sido, ahora es un participante oficial, y hará realidad el sueño de millones de videojugadores: ver una pelea contra **Mario**, y de una vez por todas comprobar quién es la mascota más fuerte del mundo de los videojuegos; sus ataques se basan en giros y la velocidad.



LINK

ORIGEN: Fue creado por Shigeru Miyamoto en 1986 como protagonista del juego **The Legend of Zelda**. Se había comentado que es de raza Kokiri, no obstante afirmaron que es un Hylian; muchos lo podrían describir como un Elfo por sus similitudes, más aún a raíz de la proyección de **El Señor de los Anillos**. **Link** es el nombre de un héroe legendario, cuya historia ha perdurado a través de los años, es portador de la parte de coraje de la trifuerza, y lucha contra la tiranía y opresión que se respire en Hyrule y sus terrenos aledaños.

APARICIONES: En su haber se encuentran trece títulos de la franquicia **TLOZ**, siendo Virtual Boy la única plataforma que no consiguió una versión del aclamado juego. Incluso exis-tieron adaptaciones para el CDI de Philips, Game and Watch y relojes de pulsera, entre otros. En 1998, fue reclutado por Nintendo para entrar en la prometedora contienda de **Super Smash Bros.;** desde entonces es un personaje recurrente, no sólo en su versión adulta, sino también en la infantil o caricatu-rizado. También debutó en el duelo de almas y espadas de **Soul Calibur II**, como invitado especial para la versión de Nintendo GameCube, siendo todo un éxito por su estilo y carisma.

ALIADOS: **Zelda, Los Siete Sages, Navi, Midna, Zoras, Gorones.**

ENEMIGOS: **Ganon, Twinrova, Dark Link, Vaati, máscara Majora.**

META KNIGHT

ORIGEN: **Meta Knight** es un personaje extraído del universo de **Kirby** y es común verlo como aliado del esférico rosa, siempre portando una filosa espada que emana remolinos con un solo *swing*, pero hay ocasiones en que también combate contra el héroe de Dreamland. Realmente no es malvado, pero por sus convicciones y necesidades debe elegir un camino a seguir y su manera de actuar –aunque pocos comprendan-, tal como lo hacen **Picollo** y **Vegeta** en **Dragon Ball Z**. El misterio que envuelve a este personaje no se ha revelado por completo, pero en ocasiones, cuando lo despojan de su máscara, se puede apreciar que físicamente tiene varios detalles que lo asemejan con **Kirby**.



APARICIONES: Lo hemos visto desde el primer juego, **Kirby´s Adventure** para el NES, así como en **Kirby & the Amazing Mirror**, **Kirby Super Star** y en la serie animada de **Kirby**. En **Super Smash Bros. Melee** apareció como uno de los distintos trofeos y fue hasta **Brawl** en donde ya tuvo un papel como personaje seleccionable desde el inicio.

ALIADOS: **Kirby**, **King Dedede**.

ENEMIGOS: **Kirby**, **Nightmare**.



ZELDA

ORIGEN: Al igual que **Link**, **Zelda** surgió desde el primer título de NES allá en 1986, y es quien da nombre a la historia. Miyamoto ha comentado que se inspiró en Zelda Fitzgerald (esposa del escritor estadounidense Scott Fitzgerald) para bautizar a la futura reina de Hyrule. La princesa **Zelda** inició como la clásica chica que tenía que ser rescatada por un héroe de leyenda, pero poco a poco ha tenido una gran evolución para involucrarse más en activo con la historia, interactuando con **Link** en ocasiones sin que éste se diera cuenta de su identidad real. Originalmente se pensaba que ella era la misma persona durante todas las aventuras del paladín de Hyrule, no obstante, se confirmó que cada determinado tiempo existen reencarnaciones de la princesa, quien es portadora de un tercio de la trifuerza: la sabiduría. En su cruzada por mantener el orden y tranquilidad del reino, pondrá su integridad en peligro, pero siempre habrá un valiente guerrero que porte la parte del coraje de la trifuerza para ir en su ayuda.

APARICIONES: La princesa **Zelda** ha estado prácticamente en todas las aventuras de **Link**, salvo en la versión de Game Boy (**Link´s Awakening**), algunas veces como adulta y otras como niña. En 1993, apareció un par de juegos para el CD-i de Philips; honestamente, no son nada buenos, pero allí también podíamos observar a la princesa. En televisión participó en los 13 capítulos de **The Legend of Zelda** que se transmitieron en los años 80. De igual forma, le han hecho varias parodias o tributos, como en **The Simpson: The Game**, donde **Marge** se caracteriza de **Zelda**, mientras que **Homero** lo hace de **Link**.

ALIADOS: **Link**, **Impa**, **los Sages.**

ENEMIGOS: **Ganon**, **Twinrova**, **Zant**, **Aghanim**, **Vaati**.

Mario



Origen: En 1981 apareció en las salas de Arcadia un juego llamado **Donkey Kong**; el gorila era el protagonista, pero el "saltador" de overol azul pronto sobrepasaría su fama, a tal grado que para 1983 ya tenía su primer estelar bajo el nombre **Mario Bros.**; incluso hasta utilizó sus influencias y le dio trabajo a su hermano **Luigi**, además de cambiar su profesión de carpintero a plomero. Ya para 1986, con el NES, **Mario** se volvió un ícono con **Super Mario Bros.**, donde, junto a **Luigi**, se dio forma real a lo que se convertiría en una franquicia tan popular, que el bigo-tón llegaría incluso a tener su propia estrella en Hollywood Boulevard.

Apariciones: La lista de juegos en donde ha aparecido **Mario** es extraordinaria, desde simples cameos; como en **OOT**, hasta su presencia en **Punch Out**, **NBA Street Vol. 3**, **SSX on Tour**, **Wario Land**, **Wario Ware** y **Donkey Kong Country 2**, entre otros. En televisión, lo hemos visto como turista italiano generando una parodia al juego **DK**; obviamente, el *kwyjibo* de **Homero**. También lo hemos visto brevemente en series como **Futurama**, **Robot Chicken**; o en su propia serie animada de televisión y película (*live action*), protagonizada por Bob Hoskins (**Mario**) y John Leguizamo (**Luigi**) en 1993.

Aliados: **Peach**, **Daisy**, **Luigi**, **Toad**, **Yoshi**, **Pauline.**

Enemigos: **Bowser** (y su parentela), **Wart**, **Koopas**, **Goombas**, **Kamek**, **Donkey Kong** (al inicio).

KIRBY

ORIGEN: En 1992 salió para el Game Boy la primera aventura de **Kirby**, desarrollada por Hal Laboratories y teniendo en el lado creativo el diseño de Masahiro Sakurai. En aquel entonces, quizá no se pensaba en que sería uno de los títulos más exitosos de la marca; sin embargo, la popularidad de **Kirby** subió como la espuma y es por ello que ha participado en múltiples videojuegos. Es el héroe de Dream Land en el planeta Pop Star y cuenta con poderes y habilidades que lo hacen especial; por ejemplo, en la capacidad de flotar por algunos instantes o de copiar el poder de sus amigos y luego de absorberlos; una muestra: **Meta Knight** le brinda una espada y los enemigos de fuego lo habilitan para lanzar brisas de llamas. A **Kirby** siempre se le ve amigable, alegre y con ganas de vencer cualquier adversidad que ponga en peligro a sus amigos. Originalmente se le había llamado **Popopo**, pero afortunadamente al final fue modificado.

APARICIONES: El salvador de Dream Land ha tenido diversas apariciones en las consolas de Nintendo, salvo el Virutal Boy. Nació en el Game Boy y posteriormente llegó al NES, donde tuvo éxito, pero en el SNES brilló como nunca, más aún con **Kirby Super Star**, uno de los mejores juegos que se han creado hasta el momento; ha tenido títulos alternos, como **Tilt and Tumble**, **Air Ride**, **Pinball Land**, **Avalanche**, **Canvas Course** o **Block Ball**, por mencionar algunos. En el Nintendo 64 lo vimos con su estilo clásico de acción en dos dimensiones con **Kirby 64: The Crystal Shards** y, desde entonces no ha regresado a tal modalidad para las consolas caseras. Su aparición en Smash Bros. le ha significado un paso importante como personaje clave en la historia de los juegos de video, además de contar con su propia serie de televisión, cómics y otros medios.

ALIADOS: **Gooey**, **Ribbon**, **Adeleine**, **Walddle Dee**, **Meta Knight**.

ENEMIGOS: **King Dedede**, **Meta Knight**, **Nightmare**, **Dark Matter**, **Zero**.

PIKACHU

ORIGEN: Con el *boom* de las mascotas virtuales, Nintendo Japón presentó en 1996 un videojuego de nombre **Pocket Monsters**, incluyendo a 151 criaturas (creadas por Satoshi Tajiri) que debías entrenar y enviar a pelear para ganar experiencia y convertirte en el mejor de los entrenadores. Una de estas figuras era **Pikachu**, una especie de ratón de color amarillo cuyo poder se basaba en la energía eléctrica. **Pichu** evoluciona en **Pikachu** y éste a su vez en **Raichu**; sin embargo, el carisma de **Pikachu** ha sido tanto que se ha convertido en el estandarte de la serie y la franquicia en general. Él puede derrotar a enemigos tan feroces como **Mewtwo**, claro, en la serie, pues en el videojuego se torna un poco más complicado.

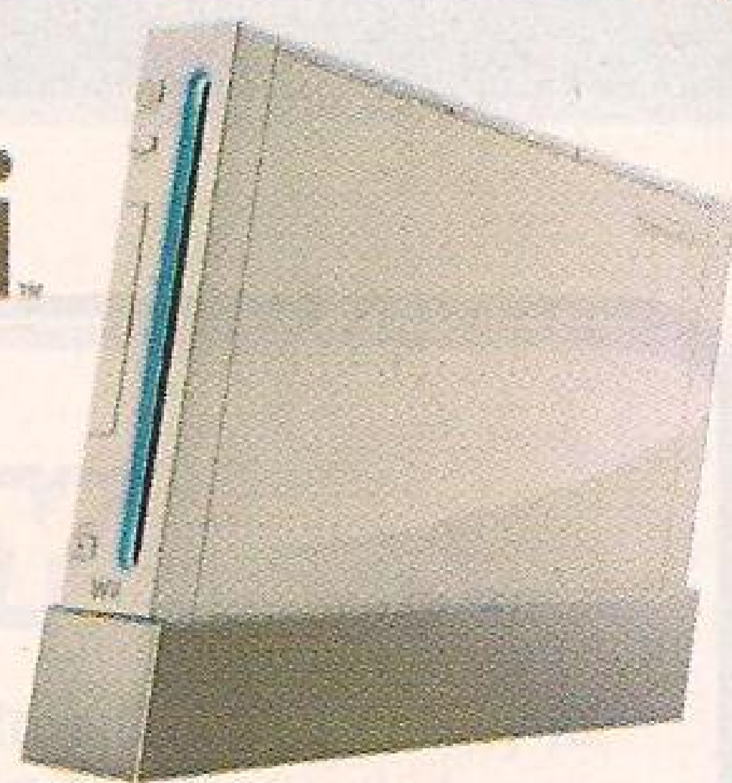


APARICIONES: Obviamente, en cualquier entrega de **Pokémon** podemos ver a **Pikachu**, pero él ha tenido sus estelares como **Pokémon Yellow** y **Hey You Pikachu!**, o participaciones clave en **Pokémon Channel** y, por supuesto, **Super Smash Bros**. En cine y televisión ha aparecido en las nueve películas de **Pokémon**, en la serie animada y en diversos mangas o cómics. Además, lo puedes encontrar dentro de las tarjetas de **Pokémon Trading Card Game**, y como parodia en la serie **Drawn Together** con el personaje **Ling-Ling** (un desquiciado ratón que habla en japonés), al lado de **Xandir** (parodia de **Link**) y otros protagonistas más.

ALIADOS: Misty, Brock, May, Tracey, Dawn, Ash.

ENEMIGOS: Spearow, Team Rocket, Mew, Mewtwo, Lugia.

Las recomendaciones de Club Nintendo para el mes de abril



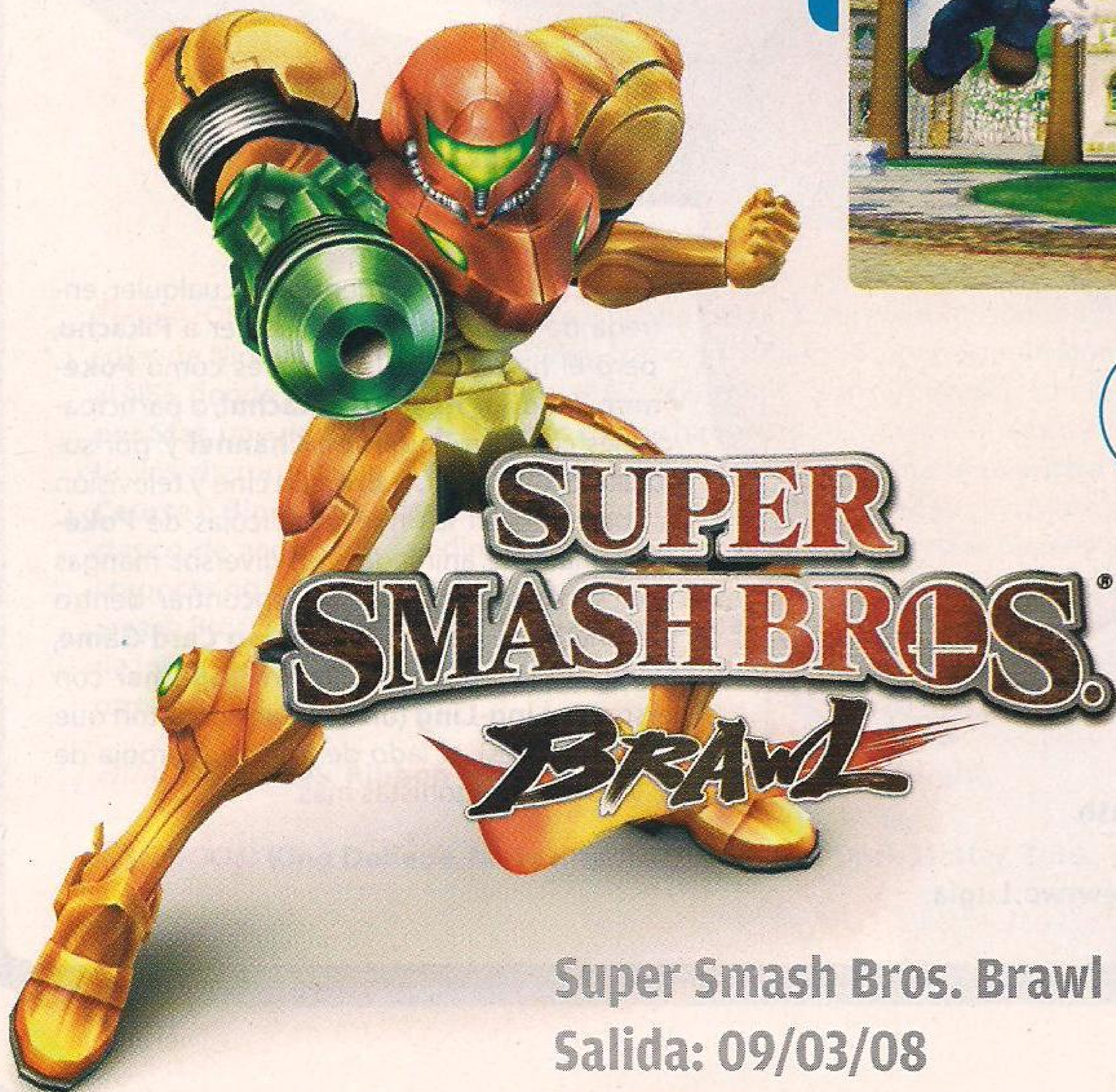


Gus: Ya tenemos en nuestras manos el esperadísimo **Super Smash Bros. Brawl**, y vaya que le hemos estado sacando provecho aquí en la redacción de Club Nintendo. Es una lástima que no haya sido convocado el **Dr. Mario**, pues es el protagonista de uno de mis juegos favoritos, no obstante, le recetaré unas buenas patadas con cualquiera de los demás personajes. Por cierto, es curioso ver a **Sonic**, **Snake** y otros personajes ajenos a la serie, pero resulta sumamente entretenido el *collage* de peleadores que Nintendo eligió para esta entrega, cada uno cuenta con poderes y habilidades diferentes y muy sencillas de realizar. Honestamente, **SSBB** será un consentido inmediato.



Toño: Ahora sí es realidad: ya no hay más retrasos ni posibles modificaciones, **Super Smash Bros. Brawl** ya está disponible desde el mes pasado. Ya habíamos tenido la oportunidad de jugar las versiones preliminares de este divertido título, pero nada se compara a disfrutar de la versión final, eligiendo al personaje que más te agrade y conociendo todos y cada uno de los diferentes escenarios que, por cierto, les quedaron de 10. Lo que más me gustó fue la diversidad de peleadores y el *score* musical.





Super Smash Bros. Brawl
Salida: 09/03/08



Frank: Yo coincido con mis compañeros: **Super Smash Bros. Brawl** es la pieza de colección que no puedes perderte en estas fechas. Lo hemos estado esperando por tanto tiempo que en cuanto llegó, nos pasamos la tarde entera jugando y casi sin parpadear. Muchos podrían pensar que su estilo de juego sería repetitivo y obsoleto luego de tres entregas (contando esta última), pero resulta todo lo contrario, es muy entretenido y cuenta con nuevas opciones que lo hacen diferente a los anteriores. Lo recomiendo ampliamente para todos los fans de Nintendo.







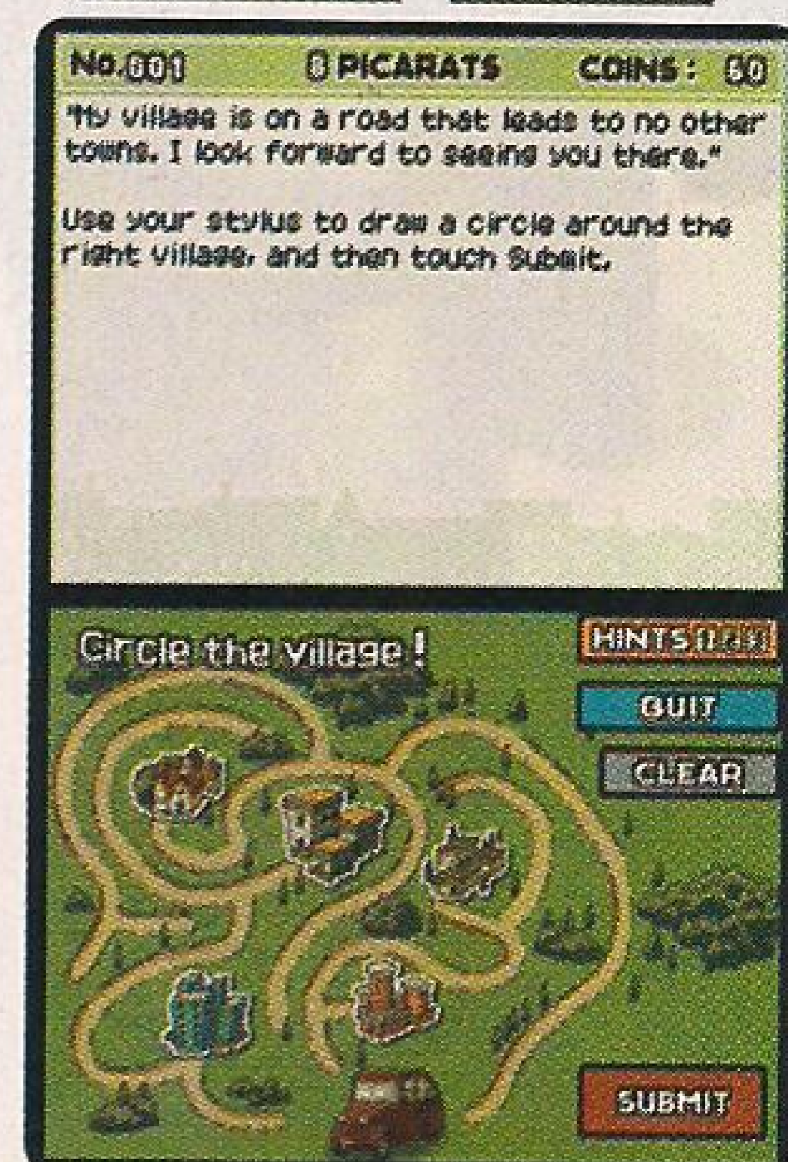


Pepe: Al ver la carátula podrías pensar que se trata de esos juegos para niños que te aburrirán luego de cinco minutos, pero no juzgues a un libro por su portada. **Professor Layton** sí es un juego dedicado a los pequeños jugadores, pero también te agradará si eres nuevo en este medio de entretenimiento, su temática es de investigación, completando la aventura del protagonista y resolviendo múltiples pistas.

Professor Layton and the Curious Village
Salida: 11/02/08



Master: En esta ocasión les recomendaré **Professor Layton and the Curious Village** para Nintendo DS; tal como dice Pepe, parece sencillo y poco atractivo, pero lo práctico y simple de sus objetivos lo convierte en un perfecto apoyo para quienes quieran pasarse un rato entretenido, sin complicarse con historias complejas o temáticas pesadas. Aquí se trata de ir resolviendo acertijos, recorriendo la villa en compañia del profesor para dar solución a los misterios que oculta este pacífiico lugar.



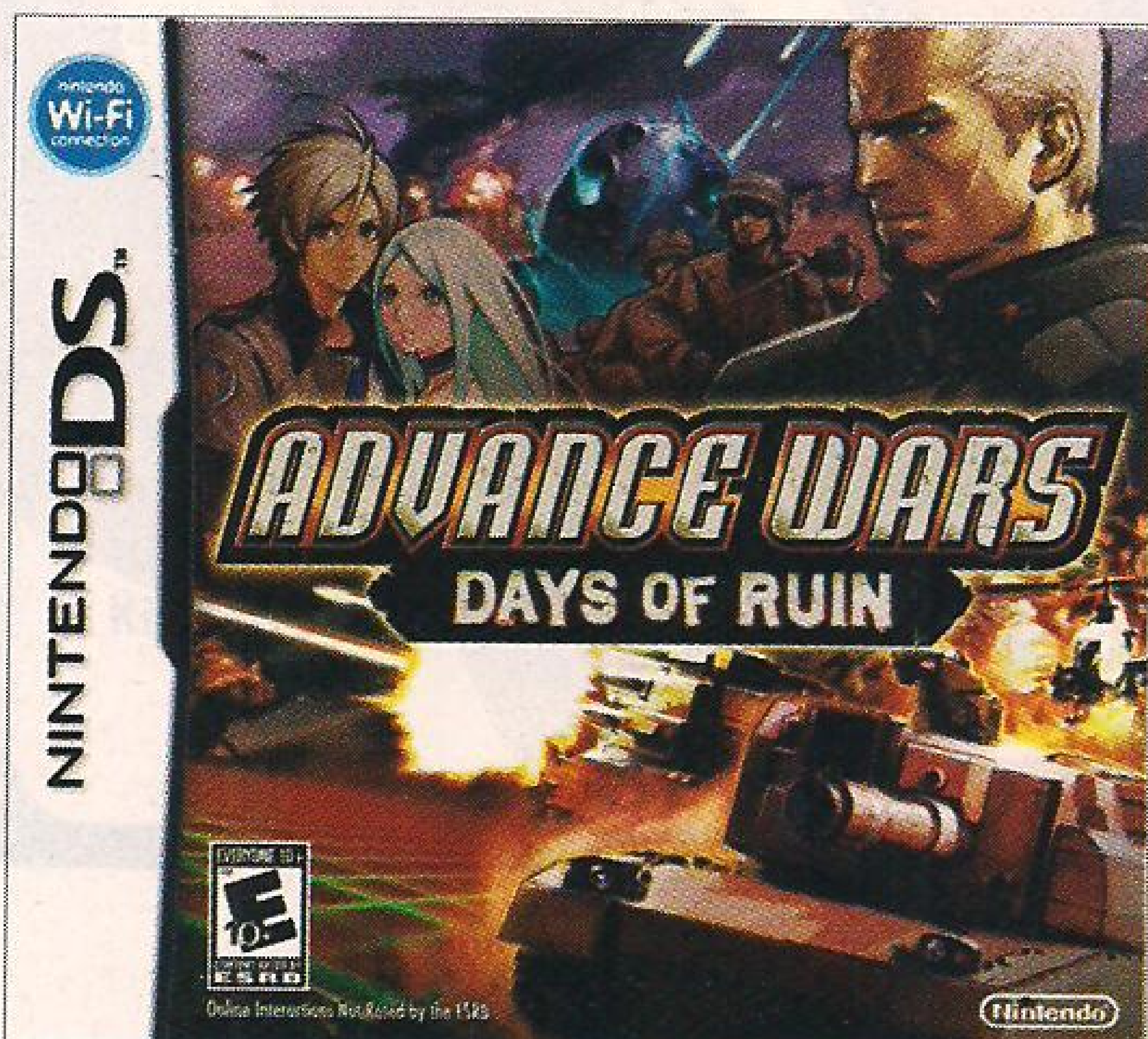


Crow: Disfruto mucho los títulos de estrategia, pero son pocos los que juego en un portátil, sin embargo, con **Advance Wars Days of Ruin** la cosa cambia. Se trata de una historia interactiva que te pondrá al frente de un escuadrón que sobrevivió al fin de los días. El *gameplay* es bastante bueno, ágil y si no comprendes algo, el tutorial lo explica.

Advance Wars: Days of Ruin
Salida: 21/01/08



Panteón: Hace tiempo jugué las primeras versiones de **Advance Wars** y me gustaron, no para brincar de alegría y ponerles un marco de oro, pero sí los contemplaba como buenos títulos de estrategia; sin embargo, para la edición **Days of Ruin**, Intelligent Systems logró una mejora sorprendente al darle un retoque completo al juego, tanto en su historia, como en la forma gráfica e incluso en los combates. Ahora ya disfrutamos de una guerra más real, con la crudeza de los encuentros bélicos reales y las traiciones que no pueden faltar en estas situaciones. El modo de juego se siente más maduro, no tan simple como en las primeras entregas y, si te soy honesto, tiene más reto en general. Una gran aportación para el NDS.



SOLID SNAKE

ORIGEN: Creado en 1986 por Hideo Kojima como personaje principal del juego **Metal Gear** (NES), **David**, como se hizo llamar en **Metal Gear Solid**, o **Iroquois Pliskin** (**MGS2**) es un soldado genéticamente modificado a base del ADN de **Big Boss**, uno de tres hermanos cuyas características fueron repartidas, quedando **Solid Snake** como el menos favorecido, pero que a su vez ha demostrado un mejor desempeño en sus capacidades. Él se desenvuelve como espía y agente especializado en misiones secretas o de alto riesgo para FOXHOUND. En cada entrega, **Solid** debe combatir a múltiples terroristas y destruir a cada **Metal Gear** (arma de destrucción masiva) que sea creado.

APARICIONES: Desde los años 80, **Snake** se ha infiltrado en diversas misiones, dos de ellas en el NES (**Metal Gear**, **Metal Gear 2**), una para Game Boy (**Ghost Babel**) y una para GameCube (**Metal Gear Solid**), y ha tenido acción en otras plataformas (**MG Solid 2**, **3** y **4**). También hace un cameo en **Boktai** y como personaje secreto en **Evolution Skateboarding**, y recientemente fue convocado para patear traseros en **Super Smash Bros. Brawl**, aunque no es la primera vez que participa en un título de pelas, pues en el 2003 lo hizo en **DreamMix TV World Fighters**, de Takara.

ALIADOS: **Roy Campbell**, **Naomi Hunter**, **Meryl Silverburgh**, **Gray Fox**, **Raiden**.

ENEMIGOS: **Vulcan Raven**, **Psycho Mantis**, **Revolver Ocelot**, **Sniper Wolf**, **Solidus Snake**, **Liquid Snake**.



PIT

ORIGEN: **Pit** es el personaje principal del juego **Kid Icarus**, que saliera allá en 1986 para el Famicom Disk System y un año más tarde en el NES. Él es un ángel atrapado en el inframundo que debe rescatar a **Palutena** (la diosa de la luz) y restaurar la paz del mundo, que ha sido puesta en jaque por **Medusa** y sus lacayos.

APARICIONES: El joven alado ha tenido pocas aventuras en las consolas de Nintendo; la primera se tituló simplemente **Kid Icarus** y de cierta forma fue opacado por el lanzamiento de **Metroid** y otros títulos, pero ya en 1991 tuvo una secuela para el Game Boy denominada como **Kid Icarus: Of Myths and Monsters**.

ALIADOS: **Palutena**.

ENEMIGOS: **Medusa**.



SAMUS ARAN

ORIGEN: **Samus** es una cazarrecompensas que trabaja a favor de la Federación Galáctica para detener y controlar a todo tipo de invasión alienígena que pueda presentarse. En su primera aventura combatió contra los piratas espaciales y metroids. Su traje de alta tecnología (creado por los Chozo) la protege y apoya para desarrollar estas pesadas labores, además de proporcionarle poderes alternos y capacidad de portar armas como misiles, rayos o bombas, y de resguardarla del fuego o climas extremos. Ella fue una de las primeras heroínas en un juego de video y fue diseñada por Hiroji Kiyotake.

APARICIONES: **Metroid** (1986) fue la primera –y única- aventura de **Samus** en el NES, su secuela fue para el GBA (**Metroid II: Return of Samus**) y posteriormente para el SNES con **Super Metroid**. Durante el Virtual Boy y Nintendo 64 no hubo señales de la intrépida chica, pero su regreso fue avasallador en el GameCube con la nueva saga **Metroid Prime**. Asimismo, en el GBA aparecían dos versiones, **Zero Mission** y **Metroid Fusion**, ambas bastante buenas. Para el Nintendo, DS vimos **MP: Hunters**, siendo la primera vez que se contaba con combate en línea y, por último, **MP3: Corruption**, para Wii, con la innovadora forma de utilizar el Wiimote.

También hemos visto a **Mother Brain** como la enemiga máxima de la serie **Captain N: The Game Master**, mientras que **Samus Aran** ha tenido algunos cameos en **Super Mario RPG: The Legend of the Seven Stars**, **Kirby Dream Land 3** y **Wario Ware**.



ZERO SUIT SAMUS

Para **Super Smash Bros. Brawl**, tendrás la opción de elegir la versión clásica de **Samus Aran** o aquella en donde aparece con su traje entallado de color azul. La diferencia radica en que, luego de entrenar tanto con la armadura creada por los Chozo, ella ha perfeccionando su cuerpo, así que cuando no trae puesto el traje se convierte en una chica sumamente ágil y veloz, capaz de superar por mucho a cualquier humano común.

ALIADOS: **Federación Galáctica.**

ENEMIGOS: **Kraid, Mother Brain, Ridley, Dark Samus, Metroid Prime.**

WARIO

ORIGEN: Este personaje nació como el antagonista de **Mario**, claro, con sus cualidades y personalidades diferentes, tal como **Superman** y **Bizarro**. **Wario** es parrandero, bromista y siempre busca el interés personal antes del comunitario. Él fue creado por Gumpei Yokoi y la voz corre por cuenta de Charles Martinet; su primera aparición en un videojuego fue en **Super Mario Land 2: 6 Golden Coins**. Se comentó que su nombre proviene de la palabra japonesa "Wariu", que significa malo, corroborando su postura totalmente opuesta al plomero. Luego de unos años, Nintendo le diseñó un aliado, **Waluigi**, aunque este último no ha brillado tanto.

APARICIONES: **Wario** ha estado muy activo desde su surgimiento, tanto en la serie **Super Mario Land**, **Wario Land** y **Wario World** en el GameCube, como su popular serie de minijuegos **Wario Ware**, que ha pasado por varias plataformas, incluyendo el Wii y Nintendo DS; pero también lo hemos visto en los juegos alternos de Nintendo como **Mario Strikers**, **Mario Party**, **Mario Kart** y **Mario Tennis**, entre otros. No cabe duda que este regordete avaricioso siempre tendrá mucha popularidad por sus ocurrencias y estilo poco común.

ALIADOS: **Waluigi**, **Jimmy T.**, **Mona**, **Boo**.

ENEMIGOS: **Mario**, **Bowser**, **Capitán Syrup**, **Rudy the Clown**.


Pokémon Trainer


Bowser


Captain Falcon


Diddy Kong



Donkey Kong


Falco Lombardi


Fox McCloud


Mr. Game & Watch


Ice Climbers


Ike


King Dedede


Lucario


Lucas & Ness


Marth


Sheik


Luigi


Princess Peach


Captain Olimar


R.O.B.


Sonic

TIPS SUPER SMASH BROS. BRAWL

Una franquicia tan fuerte como **Smash Bros.** tiene que seguir una evolución, no se puede quedar estática, sobre todo por los personajes tan variados que incluye; y eso fue lo que pudimos ver en el salto a **Melee**, situación que se repite pero ahora con **Brawl**, que es no sólo una evolución, sino también el juego definitivo de la serie con el que se ha alcanzado la perfección.

Para que puedas entrar a las batallas con la mejor preparación posible hemos desarrollado algunas estrategias, combos y consejos que te permitan asimilar los cambios que ha recibido esta nueva entrega.

UN ESTILO PARA CADA JUGADOR

Antes de entrar con las novedades en el modo de juego, tenemos que contarte respecto al control; pues resulta que puedes manejar a los personajes de cuatro maneras diferentes, cada una con sus ventajas. En seguida te vamos a contar de cada una de ellas, para que puedas decidir cuál es la que mejor te conviene.

WII REMOTE Y NUNCHUK

Este estilo se podría decir que es el nuevo, creado en exclusiva para **Smash Bros. Brawl**. Requieres de ambas partes del control, tanto Wiimote como Nunchuk; con este último mueves al personaje mediante el *Stick*, con el botón C saltas y con Z usas la defensa. Es todo lo que haces con este aditamento; ahora bien, con el remoto realizas los ataques físicos y especiales, con A y B, respectivamente; para burlarte puedes usar los botones 1, 2, mientras que para sujetar a tu adversario tienes que presionar a la vez B y A.



Realmente es como si tuvieras el control de Cubo partido a la mitad; se juega muy bien y aunque a veces cansa el uso del botón B, es una opción ideal para los que comienzan a jugar **Smash Bros**.

NINTENDO GAMECUBE

Si hiciste caso a lo que decía Nintendo respecto a que no tiráramos nuestros controles de Cubo, podrás jugar tal cual lo hicieras en **Melee**, con las mismas funciones en los botones, que son las siguientes: el *Stick* te sirve para mover al peleador, con el Pad realizas las burlas, A y B son los ataques básicos, para saltar usas X, Y, sujetas con Z y la defensa es con R.

Para nosotros es la mejor opción para jugar **Smash Bros. Brawl**., sobre todo porque los veteranos del **Melee** ya saben exactamente todo lo que pueden hacer, y si a esto le agregas que con el C *Stick* puedes hacer los Smash de manera fácil, no se le puede pedir más, es perfecto.



WIIMOTE

Si sólo cuentas con un Wiimote, no te preocupes, también así puedes jugar **Super Smash Bros. Brawl**; lo debes tomar de forma horizontal, como si se tratara de uno de NES, y la configuración es ésta: con el Pad mueves a tu personaje como si se tratara del *Stick*, con A marcas las burlas, el escudo lo activas con el botón B, mientras que con 1 y 2 realizas los ataques normales, y si los presionas al mismo tiempo usas los ataques Smash. Sujetar a tu rival lo haces con A, B y el botón de menos simultáneamente.

Como puedes darte cuenta, esta es la configuración más complicada, debido a que usa algunas combinaciones de botones que se encuentran algo separados, aunque no dudamos que haya quien se ajuste a este estilo.



CONTROL CLÁSICO

Para los que ya se hayan acostumbrado a jugar con el control de Consola Virtual, también hay una configuración para ustedes; el*Stick* te sirve para mover al personaje, los botones A y B son para los dos tipos de ataques clásicos, el escudo lo obtienes con R y los agarres con Z; si eres de los que no pueden vivir sin burlarse del contrario, lo haces presionando el Pad.

Este control es bastante cómodo; pareciera que se adaptó el estilo de juego a un control de Super Nintendo; la consideramos como la mejor opción después de la de GameCube, que es la que nos falta por ver.



Ajústalo a tu modo de juego

Como puedes darte cuenta, por variedad no vas a tener quejas, pero si aun así piensas ponerte exigente y prefieres burlarte usando otro botón distinto al que está por *default*, puedes configurarlo, de modo que te sientas cómodo y no tengas pretextos en los duelos. Ahora bien, sería muy molesto tener que estar configurando todo cada vez que se juega, por lo que se han creado los Perfiles. En ellos puedes poner tu *Nick Name* o un nombre que lo identifique y guardar ahí tus ajustes.





El estilo de control que uses va a depender mucho de tu experiencia, ya que los novatos prefieren el Wiimote pues se siente todo muy simplificado, mientras que los juagadores experimentados nos sentimos más a gusto con el control de Cubo, sobre todo por que ya lo habíamos visto en la versión anterior y tenemos todo en la mente. Pero si aún así no te sientes cómodo, puedes configurarlos a tu gusto, para que tengas todo como lo soñaste y los combos no te cuesten trabajo ejecutarlos.

Nuevos movimientos

Para regocijo de todos los fans ha regresado un movimiento que era vital en la versión de Nintendo 64; nos referimos al golpe hacia abajo, bueno, siempre ha estado presente, pero en **Melee** perdió cierta fuerza, debido a que si tu rival estaba en el piso no podías conectarlo, pero ahora ya se puede, lo que permite que lo rebotes contra el suelo y así puedas crear combos más variados.





Una variante del movimiento anterior es el salto combinado; se trata de brincar sobre tu oponente, es decir, usarlo como si fuera una plataforma; quizá no le veas mucha utilidad, pero si están peleando por regresar a la plataforma o por alcanzar la Bola Smash, es de gran ayuda impulsarte.





Técnica especial

Si leíste el párrafo anterior y no entendiste qué es la Bola Smash, no te preocupes, te vamos a explicar bien qué es este objeto. Se trata de un nuevo ítem que da a aquel que lo posee la posibilidad de ejecutar un movimiento especial, un ataque que si conectas bien deja fuera de combate a tus oponentes. Obviamente tal poder no iba a ser nada fácil de conseguir y es que aparece como una bola de energía que recorre el escenario de un lado a otro y sólo golpeándola se obtiene su poder, pero el caso es que no serás el único que desee obtenerla.





Una manera sencilla de ganarla es esperar a que tus rivales le den un par de golpes y luego tú le conectes un Smash, así tendrás más posibilidades de quedarte con su poder y poner a tu favor el encuentro.

Para el recuerdo...

Una opción muy interesante es la de tomar fotos en tus peleas: lo que debes hacer es poner pausa en cualquier momento; cuando creas que has logrado un buen movimiento o algo curioso, en ese instante te aparecerá un menú de opciones para que puedas hacer rotaciones, acercamientos, todo lo que requieras para que tu toma sea la que esperas; ya cuando creas que está lista, captura la imagen con el botón Z.





Comienza la batalla

La vida de **Smash Bros.** son las peleas en *multiplayer*, y para este nuevo título se han incluido varias modalidades para que puedas pasar grandes tardes con tus amigos. Aquí te vamos a explicar cada una de ellas para que tengas mejor noción antes de que comiences a jugar. Algunas se mantiene, pero han sufrido modificaciones que permiten lograr mejores resultados, lo que seguramente vas a aprovechar para mandarnos tus mejores tiempos y marcadores a la sección de Retos.

Brawl

Es el modo clásico de batalla para pelear con hasta cuatro participantes ya sean humanos o controlados por el CPU; realmente no tiene muchas novedades, puedes elegir pelear por tiempo o por vidas, siendo esta última la mejor opción debido a que así todo mundo ataca y nadie se queda haciendo tiempo.



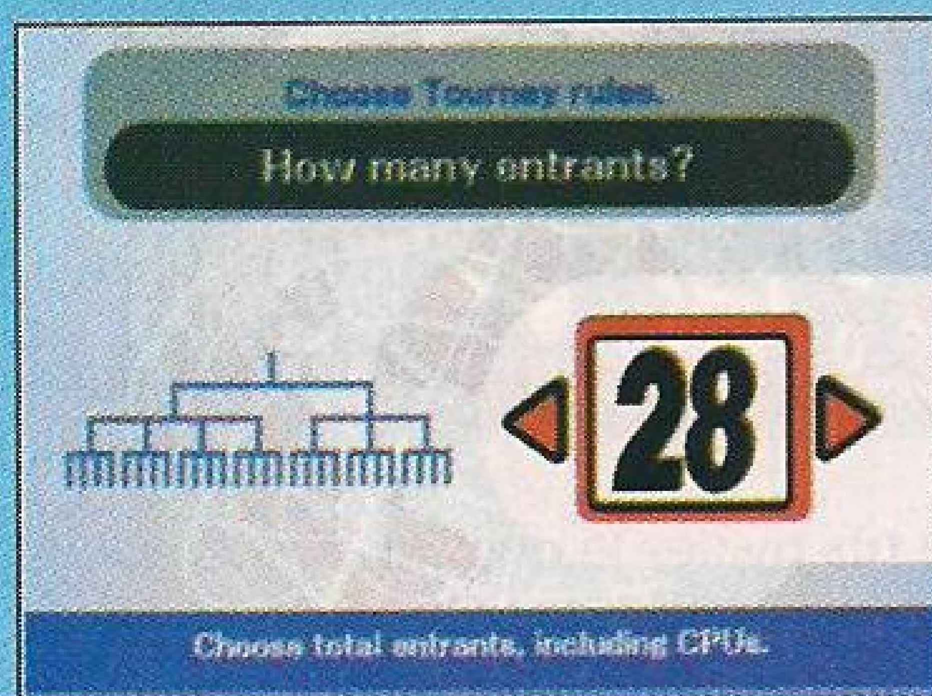
Special Brawl

Esta opción es para que puedas modificar las características de tus peleadores... y hacer los encuentros más divertidos; por ejemplo, vas a decidir si quieres que sean de tamaño normal o gigante, si tendrán algún efecto en especial o hasta su porcentaje de daño; realmente para una competencia seria no sirve mucho, pero para salir de la rutina y divertirse es ideal.



Torneos

Si eres de los que se reúnen con sus amigos para jugar nada mejor que las modalidades de torneos, tanto Tourney como Rotation son ideales; en ellas encontrarás opciones distintas para hasta 32 peleadores a la vez, de modo que puedes invitar a todo tu salón de clases o compañeros de trabajo a pasar un buen rato retando en **Smash Bros. Brawl.**



Stadium

Al igual que en **Melee**, esta opción te dará horas de diversión; vienen las pruebas clásicas Target Smash, Home-Run Contest y Multi-Man Brawl; no hay muchas variantes con respecto a su predecesor, salvo que en la opción de golpear el saco con el bate ahora cuentas con una barrera invisible que impedirá que el saco caiga de la plataforma antes del tiempo establecido.



Este título incluye modalidad *on-line*, con lo que puedes combatir con personas de todo el mundo, así que para que puedas poner en alto el nombre de México en el *ranking* mundial, te vamos a dar algunos combos del mismo modo que hemos hecho con los anteriores títulos; esperemos sepas aprovecharlos.

Debes explorar bien cada modalidad de juego, además recuerda que puedes compartirlas coin alguienh más vía Wi-Fi, por lo que si tienes el FC de tus amigos, no pasarás tardes aburridas nunca más.





Donkey Kong

Tiene los mismos movimientos, pero ahora con mayor velocidad. Es simplemente una de las mejores opciones para hacer frente a cualquier enemigo; su fuerza es de las más temibles del título.

Mientras corres presiona A para dar una patada; sigue el movimiento de tu rival; cuando caiga pégale con Abajo y A para después darle un Smash en la misma dirección; salta y pégale con Adelante más B; antes de caer dale un puñetazo con B, pero previamente carga el poder.

Cuando recibas un golpe, quédate en el suelo, después presiona A para sorprender al rival.

Lanza a tu oponente con un agarre, corre y conéctale un Smash hacia el frente; salta y pégale con A y Adelante, esto hará que vaya al piso rápidamente; justo en ese momento pega con Abajo más B; al elevarse dale un Smash hacia Arriba, con lo que seguramente saldrá del escenario.





Mario

Después de dos versiones en donde no tuvo variantes en sus movimientos, el plomero consentido de todos estrena una técnica especial basada en **Super Mario Sunshine**, lo que da acceso a nuevos combos como éstos.

Comienza cargando a Fludd al máximo; ahora da un golpe corriendo a tu oponente con A, gira y conecta un Smash hacia Adelante, alcánzalo y elévalo varias veces con Arriba y A; cuando creas conveniente, salta y pégale un Smash al frente, de preferencia que lo saque de la plataforma; ahora usa tu bomba de agua en él para que no regrese al escenario.

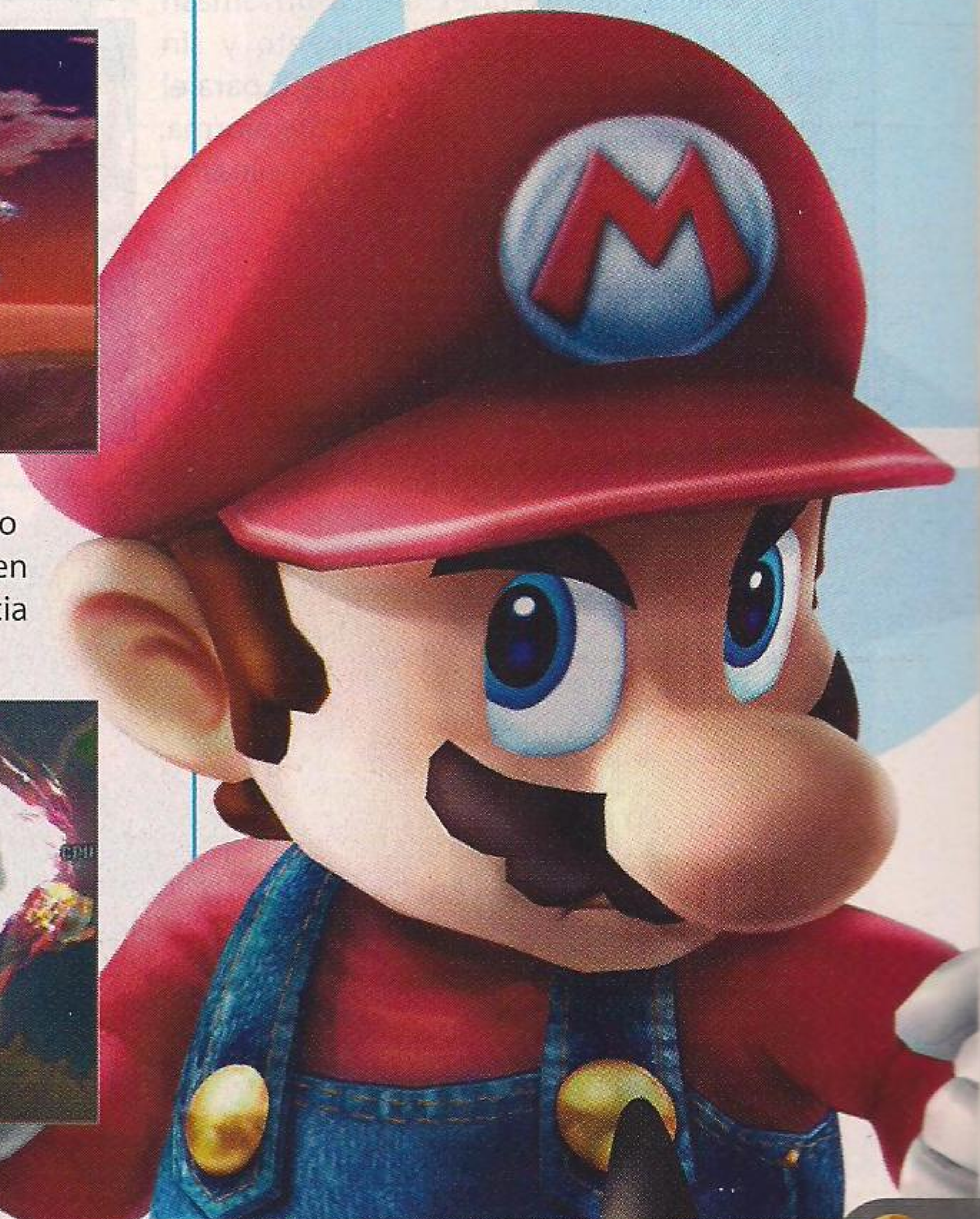




Para esta jugada requieres el poder de la Bola Smash; cerca de tu enemigo conecta un Smash hacia Abajo, corre y golpéalo con A un par de veces; en cuanto se incorpore, elévalo, combinando ataques simples y Smash hacia Arriba; salta, dale un golpe y termínalo con el Final Smash.





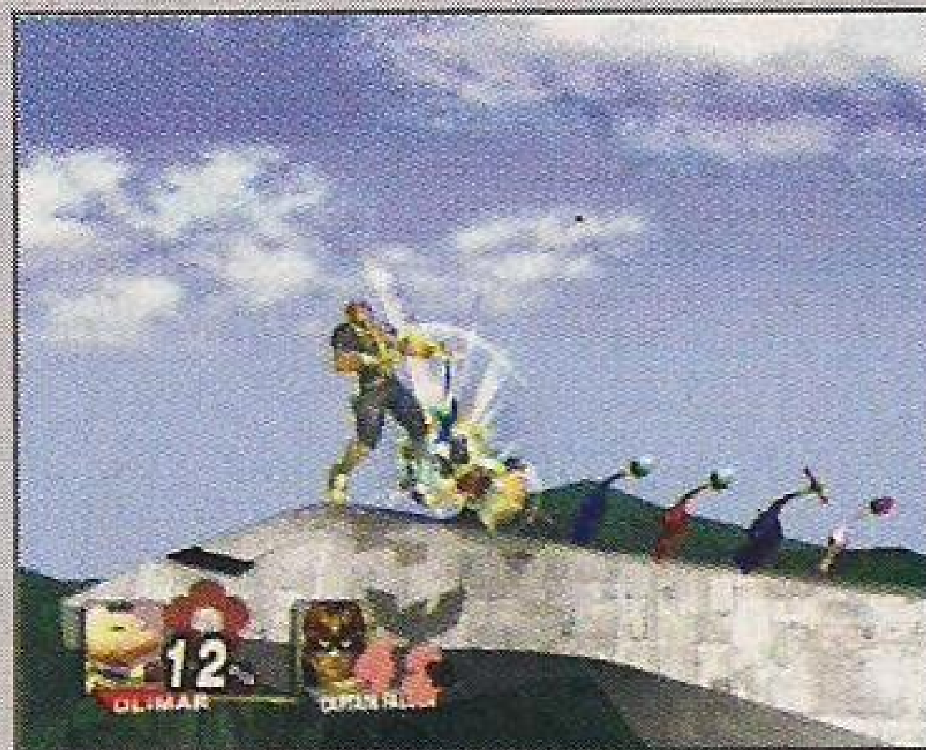


Olimar

Este valeroso astronauta nos demuestra que para lograr cualquier objetivo siempre hay que trabajar en equipo. Rara vez usa los puños para pelear, su arma secreta consiste en arrojar **Pikmins**, pero si piensas que por eso es un rival accesible, estás muy equivocado.

Al iniciar el round saca todos los **Pikmins** que puedas, ahora presiona Adelante más B para arrojarlos al rival; cuando tus criaturas lo estén golpeando, corre y oprime A; ahora usa Arriba más A, al caer avanza y conecta un Smash hacia Adelante.





Comienza presionando A cuando estés agachado y cerca del oponente, repítelo hasta que gane altura; ahora usa el ataque de remolino con Arriba y A, oprime Arriba más B cuando vaya cayendo, corre y recíbelo con A; si aún se mantiene en la arena termina con Arriba más A.





Link

Uno de los personajes favoritos de la serie regresa para demostrar que es el mejor manejando la espada, pero ahora tendrá un nuevo rival para confirmarlo, **Ike**, que viene con todo.

Toma a tu rival y azótalo contra el suelo, de inmediato ejecuta Arriba y A tres veces para que gane altura; después marca un Smash hacia Arriba, mide bien el momento y sin que caiga, salta y oprime Arriba más B para el remate final. Si aún no saliera de la plataforma, saca tu arco o una bomba para terminar el trabajo.





Obtén el Smash Final, ahora conecta un Smash a tu rival hacia el frente; justo cuando lo toques vuelve a presionar A para darle un segundo ataque; corre, pégale con A, gira y elévalo presionando Arriba y A; repite esto un par de veces más; ahora salta y cuando esté indefenso usa tu Ataque Final.





Fox

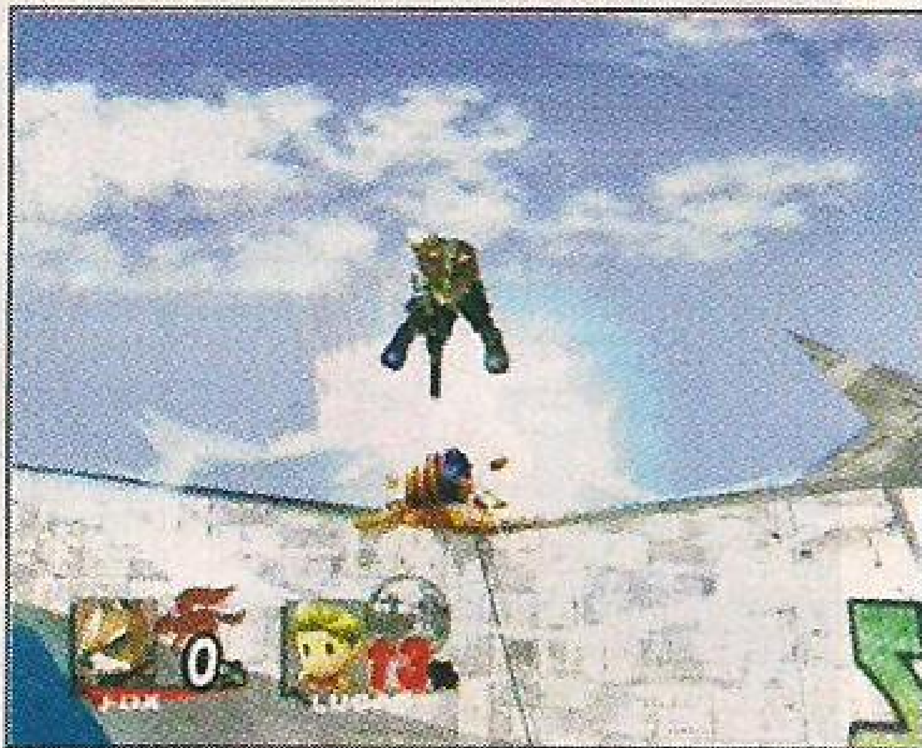
Es de los peleadores que menos cambios han sufrido desde que aparecieron en Nintendo 64, pero aun así es de los mejores personajes que podrás encontrar, y para muestra estas jugadas.



Usa tu arma para realizar varios disparos seguidos sobre tu rival, ahora dale un ataque mientras corres seguido de un colazo; sin despegarte del enemigo, usa Arriba y A para elevarlo un poco, después de tres ocasiones marca un Smash hacia Arriba; para terminarlo tienes dos opciones: usar Arriba más B o Un Smash Arriba o Adelante.



Sujeta a tu oponente y lánzalo contra el suelo; cuando salga volando corre y pégale con A, después no dejes que caiga y marca Abajo y A; salta y pégale con las patadas seguidas de un Smash hacia delante; ahora usa Adelante más B para alcanzarlo dando un golpe más, y aquí tienes que ser muy rápido, porque debes marcar el Smash en cualquier dirección antes que toque el suelo.





Ness

Un juego de **Smash Bros.** sin **Ness** sería como un partido de futbol sin goles, así que para los que pensaron que no aparecería, les tenemos buenas noticias: sí se hace presente y sus Smash Finales son de los mejores del juego.

Agarra a tu rival y quémalo presionando Abajo, ahora, mientras corres, pégale un par de veces, esto provocará que se eleve; en ese instante salta presionando Adelante más B; aprovecha el momento y conecta un Smash, y para rematar usa Arriba más B para que puedas controlar un ataque psíquico.









Pegado a tu oponente da varias patadas con A mientras estás agachado, después conecta un Smash hacia Adelante, corre y usa Arriba y A para poder elevarlo un poco; continúa con un Smash hacia Arriba, salta y justo cuando estés junto a él oprime Abajo más A.

Pikachu

Pareciera que este **Pokémon** aumenta su velocidad en cada versión; lo bueno es que eso permite gran variedad de estrategias, que harán que tu rival se vuelva loco intentando ver por dónde apareces.

Acércate a tu adversario y presiona Adelante y A para dar unas patadas, corre y pégale con A, da un par de pasos y conecta un Smash hacia Abajo; si lo haces bien tu rival se elevará; calcula su caída y recíbelo con Arriba y A; para terminarlo puedes marcar un Thunder o un Smash hacia Adelante.





Lanza a tu rival, y mientras corres, dale un par de golpes con A, salta un poco y marca Adelante más A para que lo electrocutes; cuando caigas da un Smash hacia Adelante, alcánzalo y dale un Smash hacia Arriba; antes de que se recupere oprime Abajo más B por varias veces hasta que salga de la arena; sólo debes calcular bien su caída.





Diddy Kong

Es uno de los personajes debutantes en **Brawl**; su aparición fue toda una sorpresa y la verdad es que sus movimientos y estilo de juego son una variación a lo ya visto, debido a que son muy sorpresivos.

Da un par de vueltas de carro para golpear a tu rival, después conecta un Smash hacia Arriba; sin que caiga, mantenlo en el aire presionando Arriba y A; cuando tenga una altura considerable, salta y presiona Adelante y A; cuando caigas, corre y pégale dos veces más con A.





A una distancia de más de media pantalla presiona Adelante más B para que le pegues a tu rival, después de hacerlo saldrás impulsado hacía atrás; cuando caigas, corre presionando A procurando que entre el ataque completo para que se eleve tu oponente; ahora marca Arriba y A tres veces, espera a que caiga y termina con un Smash.





Snake

Es el personaje que más expectación ha causado desde su anuncio, de eso no tenemos dudas. **Snake** viene a enseñarnos su habilidad en el manejo de armas, lo que lo vuelve un rival de cuidado.

En esta jugada debes ser muy preciso; en alguna parte del escenario presiona Abajo más A y Abajo más B, de modo que **Snake** esconda dos minas en ese lugar; ahora, cuando sujetes a un enemigo, lánzalo a ese lugar y justo cuando esté sobre las minas, estállalas presionando Abajo más B (esto lo va a elevar); salta y conecta Arriba y A, y cuando caiga ejecuta Arriba más A para el golpe final.





Saca una granada pero no la lances de inmediato, espera a que esté cerca de explotar, en ese momento mándala al oponente; cuando salga elevado, corre y pégale con A, date la vuelta y oprime Arriba más A para agregar dos golpes; continúa con Arriba y A, ahora salta y conecta un Smash en cualquier dirección.





Samus

Perdió velocidad en su llegada a **Brawl**, pero sus movimientos siguen conteniendo la misma fuerza, por lo que si combinas un par obtienes como resultado un gran daño en el adversario.

Corre y conecta tres golpes con A, después da un Smash hacia abajo, salta y presiona Adelante más A; así quemarás a tu rival; si tienes tiempo, puedes hacer esto una segunda vez. Al caer realiza Adelante más A, lanza un misil teledirigido y una bola de energía; si tienes buen ritmo, los dos harán contacto al mismo tiempo.





Pegado a tu oponente presiona Abajo y A, así éste se elevará un poco; ahora, al caer da un Smash hacia el frente, corre y pégale con A, gira y conecta otro ataque Smash; alcánzalo con Abajo y A, eso lo volverá a elevar; salta y suelta un misil, a media altura la bola de energía y de ser posible el Smash Final; así no tendrá forma de esquivarlo.





Pokémon Trainer

Al inicio como que todos estaban muy escépticos a este nuevo personaje, pero en verdad es uno de los mejores; el hecho de contar con tres **Pokémon** distintos provoca combos devastadores.

Con **Ivysaur** como **Pokémon** acércate al oponente y presiona B; no lo dejes de oprimir para que puedas dar varios golpes; cuando tu rival esté lo más elevado posible, usa un Smash hacia Arriba y antes de que caiga ejecuta Arriba más B para alejarlo un poco; en ese instante corre y pégale con A, después conecta un Smash y terminarás.





Elige a **Charizard**; salta presionando Adelante más A para quemar al rival; al caer usa Abajo y A, al separarse de ti corre y pégale con A, ahora usa Arriba y A para elevarlo, salta y conecta un Smash hacia Arriba; si se mantiene en pie espera a que descienda y oprime Adelante más B.





Wario

De los nuevos retadores, éste es tal vez el que más se había tardado en aparecer, de hecho varios lo esperábamos desde **Melee**, pero ha valido la pena, ya que pondrá el toque de humor a las batallas.

Al correr presiona A para golpear, date la vuelta y repite la jugada dos veces más; ahora, cuando vaya a tocar el suelo tu rival, oprime Abajo y A para elevarlo; hazlo hasta que creas tener el control de la situación, después da un Smash al frente para que salga volando, y en ese momento saca tu moto con Adelante más B como precaución por si llega a regresar a la pelea.





Carga el poder de tu puño; una vez listo, corre y patea a tu rival, gira y vuelve a patearlo hasta que lo creas conveniente para tus planes, ahora, antes de que caiga pégale con un par de ataques Smash hacia Adelante o Arriba; luego salta, calcula bien el momento y suelta toda la furia que habías acumulado en tu brazo; con esto es seguro que lo saques de la plataforma de manera que ya no vuelva.







Meta knight



Este es uno de los enemigos más letales que ha tenido **Kirby**, y basa sus ataques en el uso de su espada, pero a diferencia de **Marth** o Ike, él puede usarla más ágilmente, lo que aunado a su manera de volar hacen de **Meta knight** un peleador letal.

Presiona Abajo más B para desaparecer; de inmediato oprime Adelante más A, corre y bárrete con A, ahora usa un Smash hacia Abajo, alcanza a tu rival y elévalo con Arriba y A; salta y presiona Adelante más B para marcar un ataque giratorio y dirígelo a la parte superior; al caer, un Smash será suficiente para que lo saques del escenario.





Usa B para crear un torbellino; continúa con Arriba y A varias veces, salta y presiona Adelante más A; al caer usa Adelante más B, date la vuelta y corre con A, ahora marca un Smash hacia Arriba por dos veces, y cuando caiga presiona Adelante más A.





El escenario Final Destination es de lo mejor para tener peleas justas, ideal para cuando has apostado con tus amigos.





Zelda

Si se desea velocidad y poder al mismo tiempo, no dudes, la princesa es la opción correcta; con un solo movimiento puedes mandar a volar a tus oponentes, lo que permite que pienses muy bien tus siguientes ataques.

A cualquier distancia usa Adelante más B para lanzar una bola de energía, estállala cuando estésjunto a tu rival; corre y usa A varias veces para alzarlo, ahora mantenlo en el aire con Arriba y A, salta y marca Arriba más A para terminar la jugada. En caso que tu adversario siguiera en pie, usa un par de Smash para darle fin.

Transformado en **Sheik**, presiona Arriba y A pegado a tu rival, darás dos golpes al mismo tiempo que lo alejarás de ti; ahora corre y usa A, gira y marca Adelante y A para darle una patada; cuando se eleve oprime Arriba más A, salta y conecta las patadas giratorias con Arriba y A; si eres rápido las puedes ejecutar hasta dos veces.





PIT





Tuvieron que pasar poco más de dos décadas para que tuviéramos de nueva cuenta control sobre el protagonista de **Kid Ikarus**. **Pit** vuelve con un gran equilibrio entre fuerza y velocidad. Seguro que se convertirá en uno de los favoritos.

Cuando tengas oportunidad corre presionando A, gira y oprime Adelante más B para que hagas un ataque giratorio con tu espada; al terminar conecta un Smash hacia Abajo para ligarlo con Arriba y A; cuando tome buena altura salta y presiona Arriba y A para intentar sacarlo de la plataforma; si no se puede, espera a que caiga y pégale con Adelante más A.

Comienza por tomar a tu oponente, lánzalo delante de ti, corre y presiona A; ahora da un Smash hacia Abajo y uno hacia Arriba, poco antes de que caiga oprime Adelante más B, después corre y da un par de golpes con A (esto lo va a elevar); sin dejarlo caer conecta varios Smash hacia Arriba.







IKE

Quizá haya quedado fuera **Roy** de la lista de peleadores, pero **Ike** viene a responder por la saga **Fire Emblem.** Sus movimientos son sumamente poderosos, además de que su espada puede repeler algunos poderes.

Toma a tu oponente y rebótalo contra el suelo; mide su caída y recíbelo oprimiendo B para mantenerlo volando; ahora corre y pégale con A, gira y conecta A nuevamente, después un Smash hacia Arriba seguido de Arriba más B; calcula el rebote y usa Adelante más B o un Smash.





Gana el Final Smash; ahora corre de lado a lado presionando A, obviamente debes golpear a tu rival en cada intento; después conecta un Smash hacia abajo y otro hacia Arriba, finalizando con el botón B para el movimiento especial.









KIRBY

Este personaje es ideal para comenzar a jugar, es simple y sus movimientos sencillos, lo que permite que se puedan marcar buenas jugadas sin necesidad de pensar demasiado.

Realiza un ataque giratorio mientras corres, esto le dará varios golpes al mismo tiempo que lo elevará; justo cuando toque el suelo conecta un Smash hacia Abajo seguido de A en repetidas veces; cuando se libere de los golpes, absórbelo y usa su poder contra él.

Con este peleador recuerda siempre copiar la habilidad de tus personajes, te sacará de bastantes problemas.



Toma a tu rival y lánzalo hacia atrás de ti; gira y presiona Arriba más B, así le darás un golpe más, síguelo y conecta dos ataques giratorios, salta y bájalo con Arriba y B; al caer dale un Smash hacia el frente, lo cual hará que salga volando; toma una buena posición y salta para terminarlo con Abajo más B.





KING DEDEDE

Bowser tiene más competencia que nunca por ver quién será el personaje más fuerte del juego, ya que este famoso rey de Dreamland está acompañado de un poderoso martillo mecánico, además de todas las ganas del mundo por hacer su debut en el juego.

Corre presionando A hasta que eleves a tu rival, ahora conecta un Smash hacia abajo y enseguida un Smash hacia Arriba; salta y presiona Arriba más A, espera a que caiga y oprime Abajo más B para sacarlo del escenario; ponte a buena distancia midiendo su regreso para conectarle un Smash.





ICE CLIMBERS

Popo y **Nana** están listos pasa su segundo **Smash Bros.** donde estrenarán no sólo movimientos, sino también una mejor movilidad, que fue de lo que muchos se quejaron en Melee.

Deslízate presionando A, enseguida marca un Smash hacia Arriba, continúa con Abajo más B para que lo puedas congelar por unos segundos, vuelve a correr y pégale con A para elevarlo; espera a que caiga y con un Smash es casi un hecho que lo saques del *stage*.





Peach

Fue uno de los personajes que mejor imagen dejaron en **Melee**; a pesar de su aspecto inocente y tierno demostró tener lo necesario para dejar fuera de combate a cualquier rival, y ahora que cuenta con un especial de largo alcance, seguro que subirá su lugar en el *ranking* de popularidad.

Saca varios nabos del suelo y lánzalos a tu rival; ahora acércate y presiona Adelante y A, con esto lo vas a elevar; camina y repite el golpe tres veces más, ahora da un par de Smash hacia Arriba, salta y marca Adelante más B; si con ese ataque no se va, espéralo con un Smash hacia Adelante.





Captain Falcon

Su estilo de pelea se mantiene, pero se le han agregado y pulido algunos de sus movimientos para mejorar su rango de ataque, elevando su capacidad para crear combos en cualquier escenario.

Inicia corriendo a toda velocidad y pega con A, ahora corre y da un Smash hacia Abajo, da un giro y vuelve a pegar mientras corres con A; cuando caiga da otro Smash hacia Abajo, elévalo nuevamente y termina con Arriba más A. Puedes variar el remate final, todo depende del porcentaje que tengo tus adversarios, así que peudes improvisar.





Yoshi

El fiel compañero de **Mario** es uno de los personajes veteranos de la serie; su principal cualidad radica en sus ataques a distancia, que le permiten manipular la situación con el enemigo a su propio ritmo.

Con B atrapa a tu rival y mastícalo lo más que puedas antes de expulsarlo, ahora lanza un huevo y justo cuando le pegue el huevo, corre y presiona A para darle, repite esto cuantas veces sea necesario; después usa Abajo más A, alcánzalo y repite los dos últimos pasos, de manera que se pueda elevar y con un Smash lo dejes fuera, sino es así, espéralo con un Smash.





Debes de preparar bien tus jugadas, no se trata sólo de poner minas en donde sea, debes buscar el mejor lugar, no importa si lo notan tus rivales, siempre y cuando puedas rebotarlos para mandarlos hacia ella. Lo mismo ocurre con el Final Smash, al tenerlo no trates de presionar B, espera el momeno correcto, de esa forma vas a obtener mejores oportunidades para ganar, al mismo tiempo que creces como videojugador al consevar la calma.





Con esto damos por terminados los Tips para **Smash Bros. Brawl.** Si tienes alguna duda en cuanto a algún evento en particular, puedes mandarnos un correo y con gusto te ayudaremos. Por lo pronto dedícate a disfrutar de este extraordinario título que Nintendo ha creado.



Super Smash Bros.
Nintendo 64

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Trajes alternos	Pon el cursor en un personaje y presiona alguno de los cuatro botones de la unidad C para usar una vestimenta diferente.
Prueba de sonido	Para acceder al menú del sound test, completa los niveles de bonus uno y dos con cada uno de los doce personajes. La opción entonces aparecerá bajo el menú de datos.
Activa al Capitán Falcon	Termina el modo de un jugador en menos de 20 minutos con cualquier personaje y dificultad. Entonces pelearás contra el Capitán Falcon, si ganas, podrás utilizarlo en el juego.
Activa a Jigglypuff	Completa el modo individual con cualquier personaje y dificultad. Si lo logras, pelearás en contra de Jigglypuff y al ganarle lo tendrás libre para elegirlo en cualquier momento.
Activa a Luigi	Finaliza el nivel de bonus "Practice 1" con cada uno de los ocho personajes originales. Lo anterior puede ser realizado ya sea en práctica o en el mismo juego de un jugador.
Activa a Ness	Termina el modo de un jugador con cualquier personaje en la dificultad "Normal" con tres vidas y sin continuar. Entonces te enfrentarás a Ness; véncelo para que se agregue a tu lista de personajes.
Item Switch	Para obtener el Item Switch, que te permite alterar el aspecto relacionado con todos los items del juego en el modo de Versus, simplemente participa en 75 encuentros en VS mode.
Mushroom Kingdom	Primero debes terminar el juego con los ocho personajes de inicio y luego participar en cada escena multiplayer por lo menos una vez.
Consigue una vida adicional para el modo multiplayer	Si estás participando en una pelea multiplayer por equipo y pierdes todas tus vidas, simplemente presiona Start para tomar una de las vidas de tus compañeros, claro, siempre y cuando ellos tengan alguna que les sobre.

Super Smash Bros. Meele
Nintendo GameCube

SECRETOS ALTERNOS DEL PERSONAJE

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Dr. Mario	Participa en 100 peleas en el modo VS.
Falco	Completa 300 peleas en la modalidad VS.
Ganondorf	Consigue 600 batallas en el modo VS.
Jigglypuff	Junta 50 combates en el modo VS.
Luigi	Participa en 800 peleas en el modo VS.
Marth	Completa 400 peleas en la modalidad VS.
Mewtwo	Consigue 700 batallas en el modo VS.
Mr. Game & Watch	Junta 1,000 combates en el modo VS.
Pichu	Participa en 200 peleas en el modo VS.
Roy	Completa 900 peleas en la modalidad VS
Young Link	Consigue 500 batallas en el modo VS.

NUEVOS PELEADORES

PERSONAJE	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Dr. Mario	Para activar al Dr. Mario, debes completar el modo clásico de un jugador utilizando a Mario en cualquier dificultad/stock y sin continuar.
Falco	Para habilitar a Falco necesitas completar el modo 100-Man Melee. Derrota a Falco después de completar lo anterior y así podrás jugar con él.
Ganondorf	Para desbloquear al malvado Ganondorf simplemente debes completar el evento 29. Cuando lo hagas, serás retado por Ganondorf y al vencerlo, tendrás la oportunidad de utilizarlo en las batallas.
Jigglypuff	Si quieres activar a Jigglypuff, necesitas completar el juego en el modo individual con cualquier dificultad/stock (Adventure o Classic).
Luigi	Para liberar a Luigi en el modo de aventura, completa la escena con un dos en el contador de segundos. Entonces verás una escena donde Luigi llega y manda a Mario a volar, así que podrá retarte a gusto con Peach. Derrota a ambos, termina el juego y vence a Luigi.

NUEVOS PELEADORES

PERSONAJE	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Marth	Si quieres jugar con Marth (de la serie Fire Emblem), participa en el modo Classic con cada uno de los 14 personajes regulares. Cuando lo logres, Marth te retará y, al vencerlo, podrás seleccionarlo libremente.
Marth – Método 2	Una forma más práctica es utilizar a cada personaje como jugador humano en el modo VS, así Marth te retará sin complicarte tanto.
Mewtwo	Para activar a Mewtwo, participa en el modo VS durante 20 horas (en total combinado), o completa 700 encuentros en VS. Luego de cumplir cualquiera de los requisitos, Mewtow te retará, al ganarle lo podrás elegir cuando quieras.
Mr. Game & Watch	Para habilitar a Mr. Game & Watch, debes completar el modo Classic y Adventure en individual o pasar el Target Test con todos los personajes en cualquier dificultad/stock con los peleadores regulares y escondidos. Después de lograrlo, te retará.
Pichu	Si quieres jugar con Pichu, completa el evento 37 (Legendary Pokémon). Él te retará y si le ganas, podrás elegirlo cuando quieras.
Roy	Para activar a Roy (de la serie Fire Emblem), completa el modo Classic utilizando a Marth en cualquier dificultad/stock.
Young Link	Para habilitar a Young Link, completa el modo Classic con diez personajes diferentes en cualquier dificultad/stock.



TROFEOS OCULTOS

Muchos de los trofeos están escondidos y no los puedes conseguir a través de la lotería o minijuego. Échale un ojo a la siguiente lista para que sepas cuáles te hacen falta.

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Battlefield	Finaliza All-Star.
Bunny Hood	Realiza combos por más de 125 golpes -combinados con todos los personajes- en el modo Training.
Captain Olimar	Inicia el juego de SSBM con un archivo de Pikmin en tu Memory Card
Celebi	Ve a Selebi en tu Pokéball.
Character Trophies	Obtienes tres trofeos por cada personaje elegible; otro al completar cada encuentro regular en modo de un jugador (Classic, Adventure y All-Star).
Crazy Hand	Completa el modo Aventure en la dificultad Hard o mayor (sin continuar)
Diskun	Obtén cada bonus (end-of-level) y penalidades.
Donkey Kong Junior	Finaliza Classic con cada uno de los 25 personajes.
Entei	Completa el evento 26.
F-Zero Racers	Finaliza el modo Adventure con cada uno de los 25 personajes.
Falcon Flyer	Participa en 150 encuentros en el modo VS.
Female Wire Frame	Consigue más de 100 KO en el modo Endless.
Fighting Wire Frames	Concluye el 15-Minute Melee.
Final Destination	Acaba el evento 51.
Food	Juega 1,000 encuentros en el modo VS.
Game & Watch	Concluye el evento 45.
Giga Bowser	Derrota a Giga Bowser en el modo Adventure sin continuar.
Goomba	Acaba el evento 14.
Heart Container	Consigue 100 encuentros en el modo VS.
Kirby Hat 4	Participa en 100 encuentros Coin Battle.
Kirby Hat 5	Habilita a los once personajes secretos.
Kraid	Juega 50 veces en el modo VS.
Landmaster Tank	Que los KO en general -de todos los personajes- sean mayores a 1000.
Lip's Stick	Realiza un combo de más de veinte golpes en Training.

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Lon Lon Milk	Tiempo de finalización combinado en Target Test menor a 26 minutos.
Mach Rider	Finaliza el modo Classic en menos de 5 minutos.
Majora's Mask	Concluye el evento 47.
Male Wire Frame	Acaba el 100-Man Melee en menos de 240 segundos.
Marin	Desbloquea el Sound Test.
Master Hand	Completa Classic en dificultad Hard o mayor, sin continuar.
Maxim Tomato	Participa en 10 encuentros en modo VS.
Meowth	Completa All-Star con cada uno de los 25 personajes.
Metal Box	Realiza un combo mayor a 10 golpes en Training.
Mew	Finaliza el modo All-Star en Hard o mayor.
Mr. Resetti	noquea a más de cinco oponentes en Cruel Melee.
Mute City	Consigue una distancia total caminada por los jugadores mayor a 10,000 metros.
Paper Mario	Impón un récord de 1,476 ft. (450 metros) en el modo Home-Run Contest.
Sandbag	Consigue un récord de más de 984 ft (300 metros) en Home-Run Contest.
Sheriff	Tiempo combinado en Target Test menor a 750 segundos.
Smash Coins	Juega 100 encuentros en Coin Battle.
Sudowoodo	Participa en 200 encuentros en el modo VS.
Target	Finaliza el Target Test con todos los 25 personajes.
Tom Nook	Consigue 1000 monedas (las que gastes siguen contando).
UFO	Participa en 100 encuentros en modo VS.
Unown	Logra un récord combinado en Home-Run Contest de 16,404 ft. (5,000 metros.).
Wario	Termina All-Star sin continuar.
Wolfen	Acaba el modo de aventura en menos de 18 minutos.
Caped Mario & Yoshi Trophy	Evento Nintendo.
Helmet-less Samus Trophy	Evento Nintendo.

SECRETOS ADICIONALES

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Escenario al azar	Habilita cada escenario excepto para Battlefield, Final Destination, Dream Land N64, Yoshi's Island N64, y Kongo Jungle N64. Esta opción aparece en Aditional Rules, debajo de Custom Rules en el modo VS y te permite excluir los escenarios que no quieras que aparezcan cuando eliges la opción Random.
Escenario Yoshi's Island Past	Para activar la escena original de Yoshi's Island (N64), utiliza a Yoshi y da un golpe de más de 1,350 ft. en el modo Home-Run Contest. Para lograrlo, mantente frente al saco de arena y presiona el botón X ó Y para saltar, luego oprime abajo + A para golpear el costal por un total de 30% de daño cada vez. Realiza eso cuatro veces para que el costal llegue a 100 -110% de daño. Ahora deja el bate y usa un Smash Hit para enviarlo a volar.
Pelea con el Kirby gigante	En el modo de aventura, si derrotas al equipo de Kirby en menos de medio minuto, pelearás contra una versión del esférico rosa, pero mucho más voluptuoso.

ESCENARIOS OCULTOS

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Battlefield	Completa el modo individual de All-Star por primera vez.
Big Blue	Para activar el escenario Big Blue, debes jugar por lo menos 150 encuentros en el modo VS.
Brinstar Depths	Si quieres habilitar el escenario Brinstar Depths, necesitas participar en -por lo menos- 50 encuentros en el modo VS.
Dream Land Past	Para desbloquear el escenario Dream Land del pasado, termina el Target Test con todos los personajes (regulares y escondidos).
Final Destination	Para activar el escenario Final Destination, debes completar los 51 Event Matches.
Flat Zone	Para habilitar el escenario Flat Zone, necesitas completar el modo 1-P Classic en cualquier dificultad/stock con Mr. Game & Watch.

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Activa el modo All-Star	Simplemente habilita a todos los personajes secretos, incluyendo a Mr. Game & Watch.
Evento 51	Completa los primeros 50 eventos.
Eventos 40-50	Activa a todos los personajes y escenarios secretos.
Eventos 30-39	Necesitas activar a Jigglypuff, Luigi, Dr. Mario, Falcon y Young Link encima de completar los primeros 30 eventos.
Mostrar puntuación	Consigue un total de 5000 KO, esta opción te permite ver la puntuación del jugador durante un encuentro.
Prueba de sonido	Activa a todos los personajes y escenarios secretos.

SUPER SMASH BROS. BRAWL
Wii

ACTIVA NUEVOS DEMOS DE LA CONSOLA VIRTUAL

DEMO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Donkey Kong	Consigue más de 10 horas de juego.
F-zero	Completa el Subspace Emissary teniendo a Falcon como tu personaje.
Legend of Zelda	Juega con Toon Link diez veces.
Super Mario USA	Gana cinco veces con Peach en el modo VS.

OBTÉN A LOS PELEADORES OCULTOS

PERSONAJE	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Captain Falcon	Completa el modo Classic en doce minutos o menos o consigue 70 encuentros en el modo VS.
Falco	Finaliza el 100-man brawl o participa en 50 encuentros en el modo VS.
Ganondorf	Termina el modo Classic en Hard con Link o Zelda. También puedes lograrlo al participar en 200 encuentros en modo VS.
Jigglypuff	Completa el modo Classic con algún personaje que no sea Ike; completa el evento 20 o participa en 350 peleas en modo VS.

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Lucario	Usando a Meta Knight, derrota a Lucario en el modo de aventura. Completa los cinco Target Test con cualquier personaje o participa en 100 peleas VS.
Luigi	Finaliza el modo Classic en Easy sin continuar o encuéntralo en Subspace Emissary. Participa en 22 peleas VS.
Marth	Derrótalo en el modo de aventura, termina el modo Classic en cualquier dificultad o consigue 10 Brawls.
Mr. Game & Watch	Termina el modo Classic con cada personaje o consigue 250 encuentros en el modo VS.
Ness	Rechaza 10 proyectiles, consigue cinco encuentros en modo VS o encuéntralo en el modo Subspace Emissary.
R.O.B.	Participa en 160 encuentros en el modo VS.
Snake	Juega 15 encuentros en Shadow Moses Island o consigue 130 encuentros en el modo VS.
Sonic	Completa el Subspace Emissary o junta 300 encuentros en el modo VS.
Toon Link	Termina el modo Classic con Link o consigue 400 encuentros en el modo VS.
Wolf	En la escena Iseki, salta la primer puerta que pases cuando desciendas al pozo. Ahora entra a la segunda puerta del fondo, o consigue 450 peleas en el modo VS.

CONSIGUE LAS MELODÍAS

MÚSICA	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
02 Boss Theme (Kirby 64)	Obtén un total de 5000 monedas en los encuentros VS. Coin.
100-Man Melee 1	Termina el 100-Man Brawl en menos de cuatro minutos.
3D Hot Rally Title	Concluye el Target Level 5 con algún personaje.
Bob-Omb Battlefield (Super Mario 64)	Junta un total de 50 horas de juego en modo VS.
02 Boss Theme (Kirby 64)	Consigue un total de 5000 monedas en los encuentros VS. Coin.

CONSIGUE LAS MELODÍAS

MÚSICA	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Ice Climbers (Melee)	Termina el modo Classic en Easy con algún personaje.
Ike's Theme	Encuentra a Ike en Subspace Emissary.
King Dedede's Theme	Acaba el evento 15.
Kuru Kuru Land	Obtén una distancia de 400m en Home-Run Contest con algún personaje.
Legendary Air Rider Machine	Finaliza el evento 13.
Love Song (commercial version)	Consigue una distancia combinada 12500m en Home-Run Contest.
Mach Rider (melee version)	Derrota a 50 aliados en Endless Multi-Man Brawl.
Menu 2	Habilita a los 35 personajes.
Metroid Prime 2: Multi-Play	Juega 10 encuentros en el modo VS en Frigate Orpheon.
Mountain and Forest	Termina el evento 18.
Peach Castle (Melee)	Activa todas las escenas de Melee.
Pokémon Center	Consigue 200 stickers.
Powerhungry Fool	Participa en 10 peleas en modo VS en Castle Siege.
Road to Tokiwa	Concluye el evento 8.
Snake Eater	Juega 15 encuentros en el modo VS. en Shadow Moses Island.
Staff Credits Music	Termina el modo Classic.
Star Wolf (Star Fox: Assault)	Concluye el evento 38.
Taru Taru Highlands	Termina el modo All-Star en Easy.
Underwater BGM (Super Mario Bros)	Participa en 10 peleas en modo VS. en Mushroom Kingdom.
100-Man Melee 1	Termina el 100-Man Brawl en menos de cuatro minutos.
3D Hot Rally Title	Concluye el Target Level 5 con algún personaje.
Bob-Omb Battlefield (Super Mario 64)	Junta un total de 50 horas de juego en modo VS.
Dream Chaser	Participa en 10 encuentros VS. en Port Town.
Great Temple	Acaba el evento 33 en la mayor dificultad.

MÚSICA	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
His World (Instrumental)	Juega 10 peleas en modo VS en Green Hill Zone.
His World	Reúne 10 encuentros en modo VS. en Green Hill Zone.
Ending (Metroid)	Juega 10 encuentros en el modo VS en Norfair.
Excite Truck	Completa el Target Test Lv.2 en menos de 19 segundos con cualquier personaje.
Fire Field	Finaliza el evento 24.
Frozen Hillside	Juega en la escena Halberd 10 veces en el modo VS.
Goruda	Participa en 10 encuentros en modo VS en Halberd.

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Modo All-Star	Habilita a todos los pesonajes secretos.
Modo Boss Battle	Termina el Subspace Emissary con cualquier personaje.

ESCENAS OCULTAS

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
75m	Brawl como Donkey Kong 20 veces.
Big Blue (Melee)	Brawl como Captain Falcon 10 veces.
Electroplankton Stage	Finaliza el evento 28.
Flat Zone 2	Habilita a Mr. Game & Watch.
Great Sea	Activa a Toon Link.
Green Greens	Pelea 20 veces como Kirby en el modo VS.
Green Hill Zone	Desbloquea a Sonic.
Jungle Japes	Juega en alguna escena de Melee 10 veces en el modo VS.
Luigi's Mansion	Utiliza a Luigi en brawl tres veces.
Mario Bros	Completa el Challenge 19.
Pokémon Stadium	Juega 10 veces en el escenario Pokémon Stadium 2 en el modo de VS.
Spear Pillar	Termina el escenario 25 en el modo Event.

No te pierdas las próximas ediciones de CN, allí encontrarás más info de este título.